80 SAYFA

OVERDOSE BAĞIMSIZLIĞINI İLAN ETTİ!

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
HAZİRAN
1998
SAYI: 38
650.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

03

GAMESHOW

UBIK

DOGDAY

PILGRIM

BYZANTINE

STARCRAFT

BEYOND TIME

REDLINE RACERS

STARSHIP TITANIC

DIE BY THE SWORD

F1 RACING SIMULATION

TEX MURPHY: OVERSEER

WORLD CUP 98

B-BÖLGESİ, CHEATS, ENGİN ABLA, KONSOL OYUNLARI, INTERNET, FRP VE MAGIC KÖŞELERİ

www.data.com.tr

INTERNET BİZİM İŞİMİZ!

SUPERONLINE

TURK·NET

INTERNET PAKETLERİ

DOMAIN NAME TESCİLİ
(".COM" veya ".COM.TR")

WEB SAYFASI DİZAYNI

MODEM ÇEŞİTLERİ

USRobotics

MultiTech Systems

KURUMSAL
INTERNET HİZMETLERİ

VE

DATRON

INTERNET'LE İLGİLİ
HER ŞEY İÇİN
HİZMETİNİZDEYİZ

DATA BİLGİSAYAR
www.data.com.tr

Dereboyu Cad. Sıdıka Hanım Ap.
No:10 D:4 Mecidiyeköy / İstanbul
TEL: (0212) 216 0863-64 FAX: (0212) 213 9649

III.yıl PROJECT COMPUTER

BAKIRKÖY

3. SENEMİZDE YİNE SİZİN HİZMETİNİZDEYİZ

PC MULTIMEDIA PC CD + **PlayStation**

TEKNİK SERVİS — **UPGRADE** — **CD ÇEKİM**

DIAMOND MONSTER 3DFX
135$+KDV

HAZİRAN AYI BOYUNCA
SÜPRİZ

KAMPANYA ve HEDİYELER

- ✓ MULTIMEDIA ÜRÜNLERİ
- ✓ ZENGİN OYUN SEÇENEKLERİ
- ✓ HERKESE UYGUN FİYATLARLA PC
- ✓ MOVIE CARD
- ✓ TÜM OYUN ÇEŞİTLERİ
- ✓ JOYSTICK ve AKSESUAR ÇEŞİTLERİ

SUPER
INTEL PII 266
ASUS ATX BOARD
64 MB SDRAM
4.3GB QUANTUM UDMA HDD
DIAMOND VIPER 4MB AGP
15“ CTX DİGİTAL MON.
US ROBOTICS 56K MODEM
32X CREATIVE INF. CDROM
ASUS ATX KASA
CREATIVE AWE 64
220 WATT SPEAKER
MITSUMI KLAVYE&MOUSE

1550$+KDV

EKONOMİK
INTEL 200 MMX
512K MAINBOARD
32MB SDRAM
2.1GM HDD
14“ DİGİTAL MON.
4MB S3 VIRGE
MITSUMİ KLAVYE&MOUSE

565$+KDV

KLASİK
INTEL 200 MMX
TX 512K MAINBOARD
32MB SDRAM
2.5GB HDD
4MB S3 VIRGE
32X GOLDSTAR CDROM
33.600 VOICE MODEM
14“ DIGITAL MON.
CREATIVE SB 16
160 WATT SPEAKER
MITSUMI KLAVYE&MOUSE

750$+KDV

İSTASYON CAD. YAKUT SOK. ÜSTÜN PASAJI TEL: 561 1621
ALT ÇARŞI No: 41 BAKIRKÖY / İSTANBUL FAX: 593 5507

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

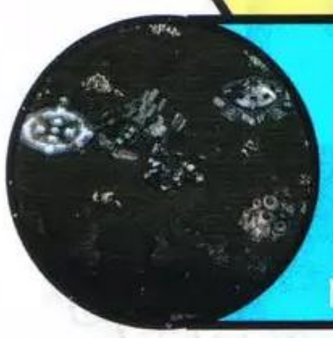
Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

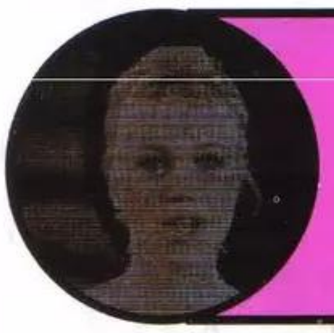
NOT:
- Abi bak bizim sayfa değişmiş.
- Değişse ne olacak bea. Görmüyon mu bizim yerimiz aynı işte.
- Yok abi, ben üst makama dilekçe yazdım. Tayinimiz çıkacak yakında.
- Görmeyince hayatta inanmam. Bunlar bize düşman. Büyümemizi istemiyorlar.
- Yok be abi, niye sevmesinler işimizi yapıyoruz işte.
- İş mi lan bu. Yek yaptığımız her ay **"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir"** diye bas bas bağırmak
- Öyle deme abi, bunu da yapamayanlar var.
- Hadi git işine bea. Senin beynini yıkamışlar. Kızlar bile yapar bu işi.

F1 RACING
Sezonda şu sıralar McLauren Mercedes fırtınası durmayacak gibi eserken, Psygnosis geçen senenin datalarıyla yeni F1 oyunu çıkardı. Sanırım artık Mercedes'leri geçebiliriz... **10**

DIE BY SWORD
Interplay Fallout'dan sonraki oyun suskunluğunu iki güzel oyunla bozdu. İlki, biraz Tomb Raider kokuyor. İkincisi de bu sütunlarda. Beni izlemeye devam edin. **12**



STARCRAFT
Ahhh, ah! Bir zamanlar Warcraft mı Dune 2 mi diye tartışırdık kendi çapımızda. Ama şimdi gel görki nerdeeeen, nereye! Multiplayerda pek şansı olmamasına rağmen, gayet başarılı. **14**



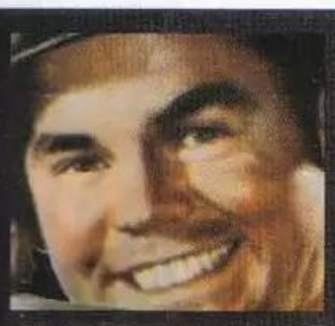
TEX MURPHY
Bir film seyreder gibi oyunun başındaki cinayeti çözmeye çalısıyorsunuz. "İki tıkla , üç film seyret, çeyrek bilmeceleri ve puzzle'ları çöz, tekniği ile yapılmış bir adventure. **18**

WORLD CUP 98
Dünya kupası heyecanının her yeri kasıp kavurduğu şu sıralarda bildiğimiz Fİfa'98 in, "biz yeni para kasaları aldık, onları doldurmamız gerek" versiyonu. **22**

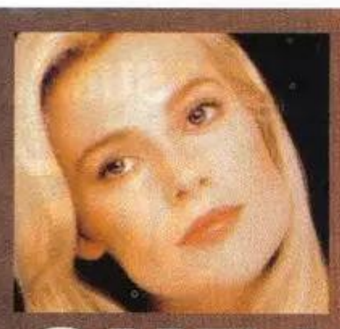
SIM SAFARI
Zengin eğlencesi safari parklarının kurup, yine o parka gelecek zenginleri çekmek için binbir stratejiler(!) geliştiriyorsunuz, cebinizde beş para olmadan.... **24**

BEYOND TIME
Eski Mısır uygarlığına haran olmamak elde değil. Oyunumuz da aslında pek elle tutulur bi adventue değil ama tarih dersi açısından almaya değebilir **28**

OF LIGHT..DARK
Ana rahmindeki bır çocuğun pozisyonundaki melek kompozisyonundaki reklamları ile muhafazakar kısımdan epey tepki alan oyun sonunda geldi işte... **32**



B BÖLGESİ 60



E. ABLA 68

NEWS 04

CHEATS 64

SAYI: 38

DOGDAY

Son zamanlarda şöyle "adam" gibi bi adventure gelmedi. En son Death Gate'i biliyoruz. İşte adventure zevki tattıracak **34** oyunlarının yanına yaklaşmaya cesaret eden bi oyun...

S.MASTER

Quakeden sonra durulan fırtınanın ardından, yeni yetme bi oyun Doom gibin sevenlerin karşısına çıkıyor. Ama koyunun **38** olmadığı bölgedeki Abdurrahman Çelebiden farksız.

BYZANTINE

Güzide şehrimizin, güzide yerlerinde geçen adventure yapmak gavura nasip oldu. Valla Kanuni Sultan Süleyman bu işe ne **42** der bilemicem ama gayet de güzel yapmış.

S.TITANIC

Bu bildiğiniz Titanic değil, öyle hemen atlamayın. Bu Starship Titanic. Üstelik Douglas Adams yazmış senaryosunu. Ben **46** pek tanımam ama dediklerine göre "boru" değilmiş.

UBIK

Hayır üstüme gelmeyin, ubikle ilgili herhangi bir kelime esprisi yapmayacağım. Tek söyleyeceğm, son zamanlarda gelen **50** abidik, gubidik oyunlardan bıkanlar için gayet başarılı.

PILGRIM

Bu ay amma çok adventure oyunu gelmiş. Ama orta çağda geçeni hiç gelmemişti. İşte bu oyun bu açığı kapatıyor... Allah'ım **56** neler diyorum ben yaaaa.

REDLINE

Motoracerdan sonra söyle elle tutulur bi motosiklet yarışı gelmiyordu. Hatta şimdiye kadar çıkmışların en iyisi **56** diyebilir. Bi şey daha diyebilirim, 3dfx istiyo :(

P. GENERAL

Yeni strategy köşemizin ilk konuğu Panzer General. Önceki sayılarımızda genel tanıtımını verdiğimiz oyunla ilgili **62** strategy tipleri.

Önceki ay verdiğimiz uzun arada yapmaya niyetlendiğimiz, fakat yetiştiremeyiz kaygısıyla cesaret edemediğimiz ancak hazırlıklarını yaptığımız bir kaç yenilikle karşınızdayız bu ay. En önemlisi artık Overdose diye bir bebeğimiz var. Biz onu kendi başına buyruk, bizden bağımsız bir dergi olarak büyütmek niyetindeyiz. Kendi içinde köşeleri olan, biraz daha underground, okuyucuların mektuplarının cevaplanmaya devam edildiği yeni bir dergi. Umarım beğenirsiniz...

Ayrıca artık iki yeni köşemiz var. İlk köşemiz, strateji oyunları hakkında genel tanıtımların yapıldığı, o ay içinde çıkmış strateji oyunları hakkında kısa bilgiler olan ve son iki sayfasında eski veya yeni bir oyun hakkında "Strategy Guide" bulunan B-Bölgesi. İkincisi ise FRP köşesine küçük bir ek. Her geçen gün daha çok popüler olan Magic The Gathering dünyası hakkında bilgilerin bulunduğu Magic köşemiz. Umarım beğenirsiniz...

Tabii Overdose'dan arta kalan sayfalarda artık daha çok oyun tanıtma imkanımız var. Bu ay tam onaltı oyunun tanıtımını yaptık. Eski köşelerimiz de eski tadında devam ediyor. Kısacası bu ay elimizden geldiğince dopdolu bir dergi hazırladık. Umarım beğenirsiniz...

Aslında işin doğrusunu söylemek gerekirse beğenip beğenmemeniz çok da önemli değil. Biz bu işe başladığımızdan beri, içimizden geldiği gibi davranarak kendi hoşumuza gideni yapıyoruz. Hiçbir zaman yaptıklarımızı birilerine beğendirme kaygımız olmadı. Kendimiz beğendiysek tamamdı bizim için. Sizler ise kimi zaman beğeniyor, kimi zaman beğenmeyip acımasızca eleştiriyordunuz. Biz artık herkesi aynı anda mutlu etmenin imkansız olduğunu kabul ettik ve artık biliyoruz ki herkesin var kendince bir olayı. Pek de kurcalamamak lazım. Biz sevenlerimizle yolumuza devam etmek niyetindeyiz.
Kısacası;
Biz buyuz, GameShow bu. Biraz da kıymet bilmek gerek.

☒M.Emin Gür

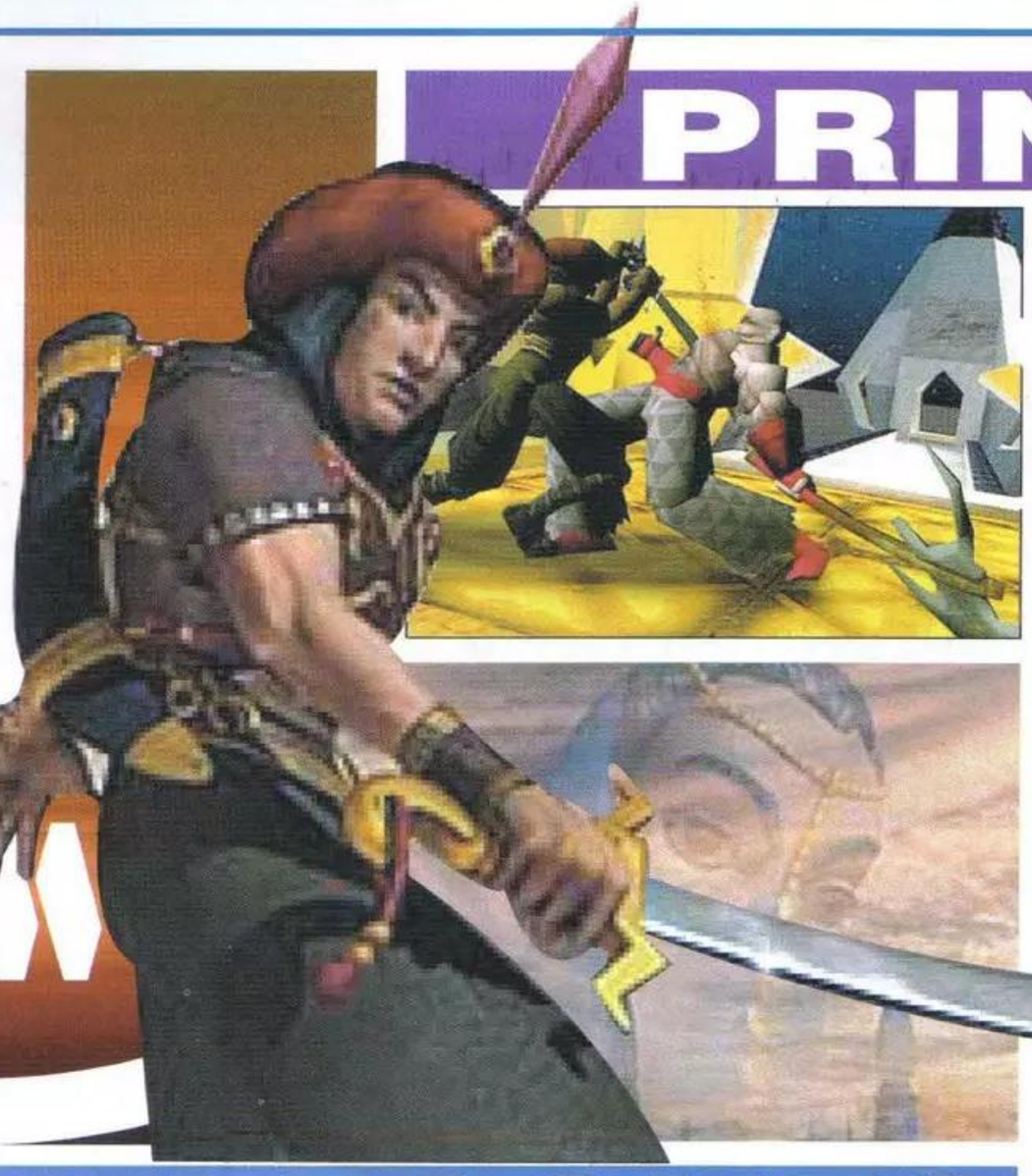
MAGIC 73

FRP 70

A.WORLD 78

ARARIM 74

NEW



PRINCE OF P

Prince of Persia'nın ilk çıkışı, PC'nin oyun piyasasında ki hükümranlığının başlangıcına rastlar. Platform oyunlarının en tutulan oyunlar kategorisinde olduğu dönemlerde, bu oyun piyasaları alt üst etmiş, herkesin gözdesi oluvermişti. Karakter animasyonlarındaki yumuşaklık ve gerçekçilik ve unutulmaz kılıç dövüşleri Prince of Persia'yı diğer platform oyunlarından daha güzel kılmıştı ama eğri oturup doğru konuşmak lazım, bu saydıklarımı şu anda pek çok oyunda bulabilirsiniz. Motion Capture denilen bir sistem var artık. İşin kötüsü firma da yeni birşeyler söyleyemiyor. Netekim tek söyledikleri yenilik oyunun üçüncü kişi perspektifinden 3D olacağı. Gerisi yine eski oyunda ki gibi gerçekçi hareketler, kılıç dövüşleri, tuzaklardan falan oluşuyor. Yani şu anki oyun piyasasında devamlı karşılaştığımız teknikler. Reklamlarında bu tür bildik teknikleri belirttiklerine göre, bir bildikleri

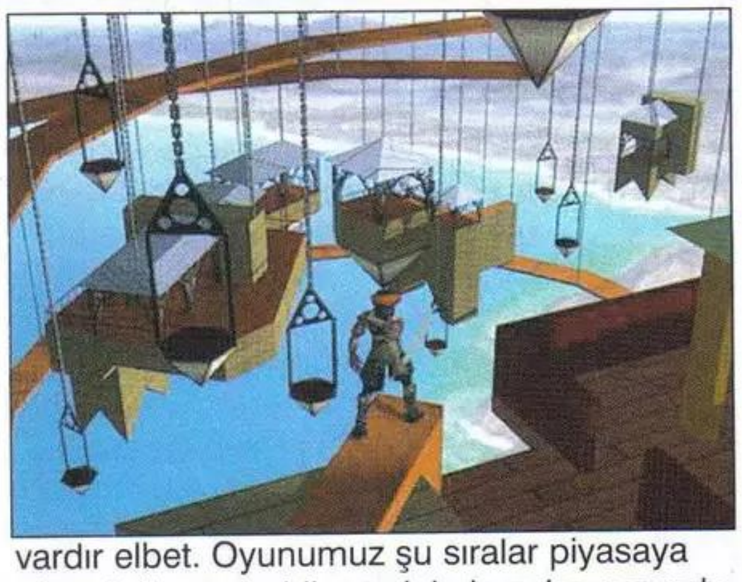
20000 LEAGUES

Jules Verne çağını aşmış nadir insanlardan biridir. Denizler Altında 20 bin Fersah isimli romanını ilkokuldayken okumuş, bitirdikten sonra tekrar okumuştum (tam anlamamıştım da). Elektrikle çalışan bir denizaltının içinde geçen bu hikayenin denizaltının henüz keşfedilmediği zamanlarda yazılmış olması oldukça ilginçtir. Kitapda ayrıca ilkel bir biçimde scuba dalış teçhizatı, suyun altında kullanılabilen havalı tüfekler ve bunun gibi Verne'in zamanında kullanılmayan, kullanılması akıldan bile geçmeyen cihazlar da mevcuttur. Neyse yeni oyunumuz 2010 yılları civarında geçmektedir. Bir araştırma sırasında Natiulus, bir mercan kayalığına sıkışmış olarak bulunur. Ve Southpeak Interactive'in Temucin isimli oyunundan hatırlayacağımız Video Reality sistemiyle güzel bir Adventure olarak karşımıza geliverir. Denizaltıyı yerinden kurtarıp, karmaşık navigasyon sistemlerini çözeceğiz (puzzle'ın en kralı burda). Sonra da Atlantis ve Bermuda Şeytan Üçgeni gibi bilumum maceraya atılacağız. Bir kere olsun Kaptan Nemo'nun yerine geçmek isteyenlere.

ADRENIX

Adrenix, bir 3D action oyunu. Böyle pat diye söylemek istemezdim ama dayanamadım. İsyancılara karşı savaşan bir pilotu canlandırdığımız bu oyunda, Descent vari bir savaş olayına gireceğiz. Kahramanımızın nişanlısı iktidardaki grup tarafından kaçırılınca, bir zamanlar karşısında savaştığı isyancıların yardımına muhtaç kalır. Eee, dünya hali işte; alma mazlumun ahını çıkar aheste aheste. Böylece isyancılardan yardım isteyerek (yüzsüzlüğün biri bin para), iktidardaki kötülerle savaşmaya başlıyoruz. Binaların arasında Descent tadında bir kovalamaca yaşayabileceğimizi umduğumuz Adrenix'in, Haziran başlarında elimizde olması muhtemel gözüküyor. Firmanın ismi ise Playmate Interactive Entertainment (aman diyim, bu ne biçim isim ya). P90, 16 MB'da Windows altında çalışmayı garanti ediyor olması, oyuna bir artı kazandırıyor. Özellikle şu son zamanlarda bu şartlar altında çalışacak oyun bulmak giderek zorlaştığını düşünürsek, bu firmaya bir aferin verebiliriz sanıyorum.

ERSIA 3D

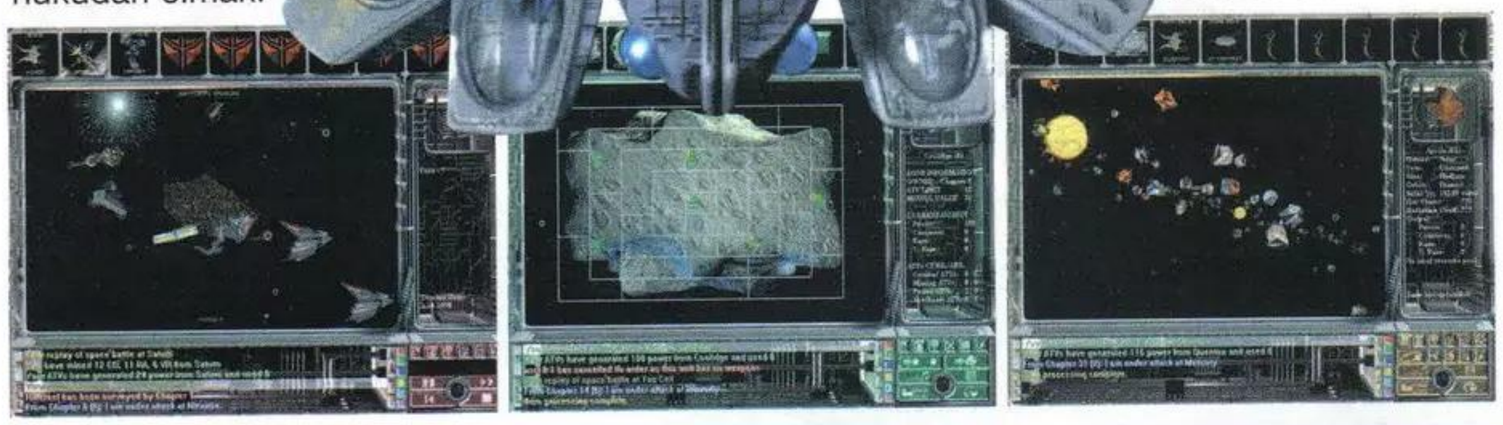


vardır elbet. Oyunumuz şu sıralar piyasaya çıkmak üzere ve hikayesinin hazırlanmasında ilk Prince of Persia'yi yapan Jordan Mechner yardımcı olmuş. İyi olmuş, kötü olmuş demiycem. Zaten birincinin konusu 1001 gece masallarından arakdı. Kral'ın kötü veziri olayını ilk defa Jordan Mecher abimiz bulmamış heralde. Benim tek dileğim ise Kral'ın artık vezirlerini seçerken biraz daha dikkatli olması.

MALKARI

Turn based strateji mi dediniz? İşte güzel bir tane. Malkari (ısrarla Malkari, yanlış okumayalım lütfen), oldukça hoş bir uzay stratejisi olacak gibi görünüyor. Gemilerimizi kafamıza göre inşa edebileceğimiz 5 adet ırkı önümüze sunuyor. Amaç Malkari'nin (aman diyim) hüküdarı olmak.

Tamam konu bayat olabilir, ama grafikler oldukça iyi gözüküyor. Bütün bunların yanında multiplayer olayına yeni bir boyut getirmiş Interactive Magic firması, sıkı durun tamtamına 40 kişi (yazıyla kırk kişi) Local area network üzerinden oynayabiliyor. Ohaa dedim okuduğumda dayanamadım. Siz de deyin ayıp değil yani harbiden ohaa.



WRATH

Efendim, kız arladaşınız bir barda striptiz yapıyor (çotak!). Ah, dur baba ya ne vuruyon, dur bi dinle hele. Bak daha bitmedi birisi kız arkadaşınızı hunharca öldürmüş (kütek!). Ahr, yanflıfs bitfmedif dahfa, sucuf sizfin üzerinifize atmıflar. Pardonf, disflerimi alnınızdanf alafilirmiyim? Evet ne diyodum, suçu sizin üzerinize yıkmışlar şu an hapistesiniz. Ama sizi orada çok tutamıyorlar. Eski bir Yeşil Bereli olarak, hapisaneden kaçıp, adaleti kendi yöntemlerinizle halletmek için kolları sıvıyorsunuz. 30'dan fazla düşmanla kapışacak, 20'den fazla araç kullanacaksınız. Eee, kolay değil tabii yeşil bere sahibi olmak, önümüzdeki Aralık ayında göreceğiz ak bereyi, yeşil bereyi.

XENOCRACY

Yıl 10.600, insaniar bilgisayarlardaki 2000 yılı problemini başarıyla atlattıktan sonra, 8 defa daha aynı problemle karşı karşıya kalmıştır. İnsanoğlunun dördüncü, bilemedin beşinci bin yıldan sonra, bu probleme kesin çözüm bulmamış olması ise problemin kendisinden daha vahim ve düşündürücüdür. Ayrıca bütün bela bu değildir tabii; Dünya, Mars, Venüs ve Merkür birer süper güç haline gelmiş. Birbirlerinin boğazına sarılmak için fırsat kollamaktadır. Biz de United Planet Nations'da (bu Birleşmiş Milletlerin evrim geçirmiş hali oluyo), Barış Gücü bölümünde filo komutanlığı yapıyoruz. Ne yapacaz, ne edecez uçuş birliğimizle barışı korumaya çalışacağız. Süper güçler birbirini yemek için fırsat kollarken pek de kolay olmayacak ama birilerinin birşeyler yapması gerekiyor. Hele ki barışın pek de karlı bir şey olmadığı kabul edilirse, işimizin oldukça zor olduğunu kabul etmek gerekir. Bu oyun yaz sıcağında, simülasyon severleri bir nebze olsun oyalayabilir sanıyorum.

CARMAGEDDON 2

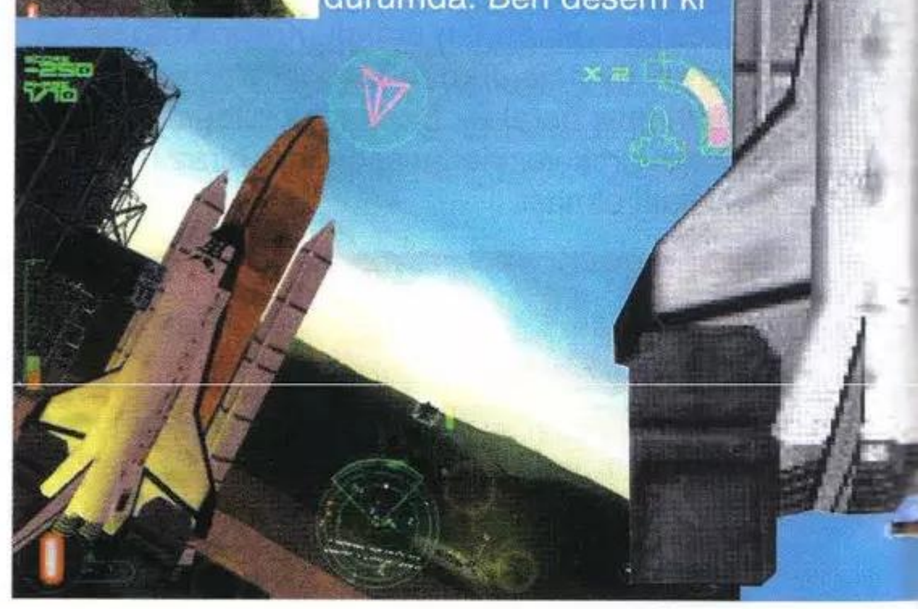
Son zamanlarda en stres attığınız oyun hangisi diye sorduğumumda alacağım cevap hep aynı oluyor; Carmageddon. Gerçekten de oldukça hunharca kaza sahnelerine sahip oyunda, herkes kafasında birilerini ezip duruyor. Oyunun yenisinde artık kazalar (?!) daha gerçekçi. Araçların kaportaları eğiliyor, çarptığımız insanlar camlarından içeri giriyor, vs. Ehe, tabii ki bir de yeni arabalar var. Tez zamanda çıksada MEG de kaza ihtiyacını buradan giderse.

F-16 AGGRESSOR

3D kartlar en çok simulasyon oyunlarına yaradı sanırım. Eskiden uzun aralarla görmeye alıştığımız simülasyonla, artık zırt-pırt lafını kıskandıracak cinsten bir serilikle piyasaya çıkıyor. Virgin de dayanamayıp aradan bir tane çıkarayım demiş. Ama Virgin bu öyle uyduruk bişeyler çıkarmak şanına yakışmaz. Firmanın dediğine göre Aggressor'un uçuş dinamiği rutinleri son 7 yıldır Amerikan ordusu tarafından kullanılan rutinlermiş. Bazı gizli bölümler kaldırılıp oyunun içinde kullanılması sağlanmış. Firma ayrıca oyunun hızını maksimum düzeyde tutacaklarını belirtiyor. Aslında bu kadarı bile herhangi bir simulasyon hastasının rüyalarına girecek kadar güzel geliyor kulağa. Bu yılın sonlarına doğru ekranlarımıza teşrif edecek olan F-16 Aggressor, Falcon için iyi bir rakip olacağa benzer.

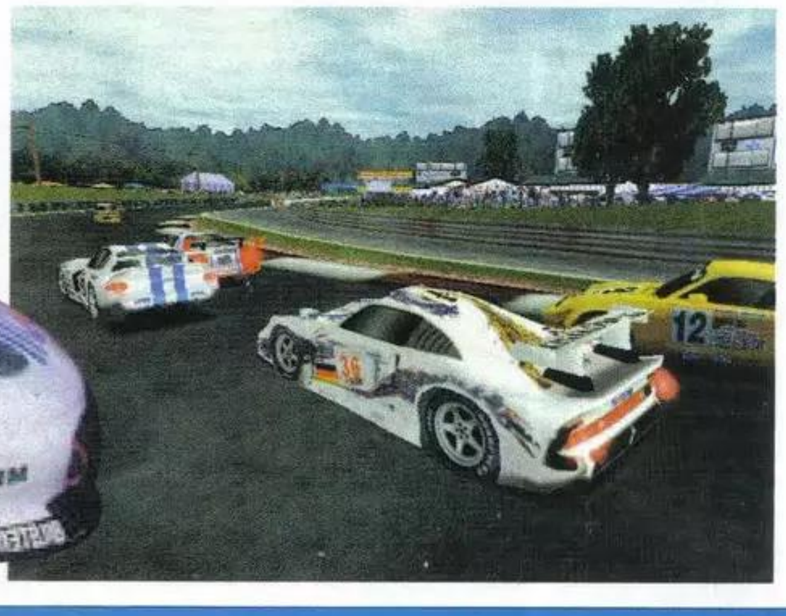
INCO

3D shooter arenasına ilk sıradan girecek bir oyunun haberi ile karşınızdayız; Incoming. Rage firmasının ismi altında çıkacak olan bu oyun, illa 3D hızlandırıcı kart isterim diyenlerden. 21 nci yüzyılda Mars'lıların Ay'daki dünya kolonisine saldırması ile başlayan konu, savaşın Dünya üzerine taşınmasıyla sonuçlanır. Sonuçta bir Arcade oyunla karşı karşı olduğumuzu kabul edersek, konuyu ince eleyip sıkı dokumanında bir anlamı yok. Marslılar zeki mi? Çok çeşitli araçları var mı? Oyun kaç bölüm? Şeklindeki sorular daha önemli oluyor bu durumda. Ben desem ki



SPORTS CAR GT RACING

GT yarışlarını seyreder misiniz bilmiyorum (ben de öyle aman aman takip eden bir insan değilim ama). Porshe, BMW, Corvette, Ford gibi firmaların güç savaşına tutuştukları, oldukça heyecanlı geçen yarışlardır. Rüyaları süsleyen bu arabaların pistdeki çekişmesini izlemekten sıkılanlar için ilaç niyetine geliyor Sports Car GT Racing. Bir de biz oturalım şu Porshe GT'nin koltuğuna. Hayır ömrümüz boyunca kullanabileceğimiz türden bir araba değil. Bari klavye başında gözlerimizi aldatalım. Yüksek çözünürlüklü ve oldukça hızlı grafiklere sahip olacak oyun, yine bir Virgin yapımı olacak. Virgin, sanıyorum Microsoft'a bir counterattack yapmak niyetinde. Oyun çıktığında 16 kişilik network desteği ile multiplayer yarış oyunlarında bir rekora imzasını atacak (16 tane P133 yanyana getireceksiniz, birde kasıp 16 tane bu CD'den alcaksınız). Ekim ayında yarış oyunlarına değişik bir tat gelecek gibi.

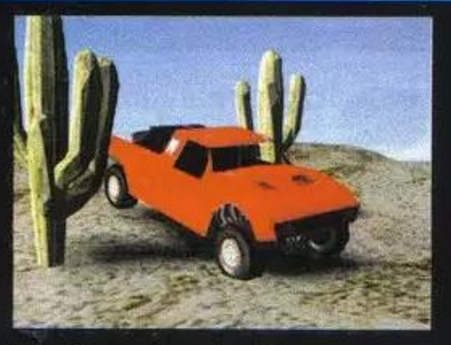


LIGHTHING

Yok yağmur lastiği, yok asfalt lastiği. Süspansiyon ayarı, fren hassaslığı falan bıktınız bunlardan. Yok mu şöyle yeni bir yarış oyunu tekerleksiz modelinden. Henüz çıkmadı ama çıktığında yarış oyununda grafik sevenlerin yüzlerini güldürecek bir tane oyunumuz var bu ay; Lightining. Oyunda oldukça kompleks bir grafik rutini kullandıkları belli. Cart Entertainment firması konusu gelecekte geçen bir yarış oyunuyla karşımıza çıkıyor. Oyunun grafiklerine bakınca bu konuda ne kadar ciddi olduklarını anlayabiliyoruz zaten.

BAJA 100

Kısır döngü bir pist de dönüp durmaktan sıkıldınız mı? Yoldan çıkmayacam diye klavyenizin tuşları içeri mi göçüyor. İşte bu sonbaharda yoldan çıkmaya hazırlanın. Baha 1000 Racing, uzun zamandır özlemini çektiğimiz Off-Road yarışları kategorisinden olacak. Tamamen arazide geçen yarışda, 4 çekişli buggy'ler veya süper güçlü motorlara sahip off-road kamyonları emrimize amade olacak. Binlerce kilometrelik bir arazide kaybomak ise işten bile değil. Red Orb firması oyundaki serbestlik



MING

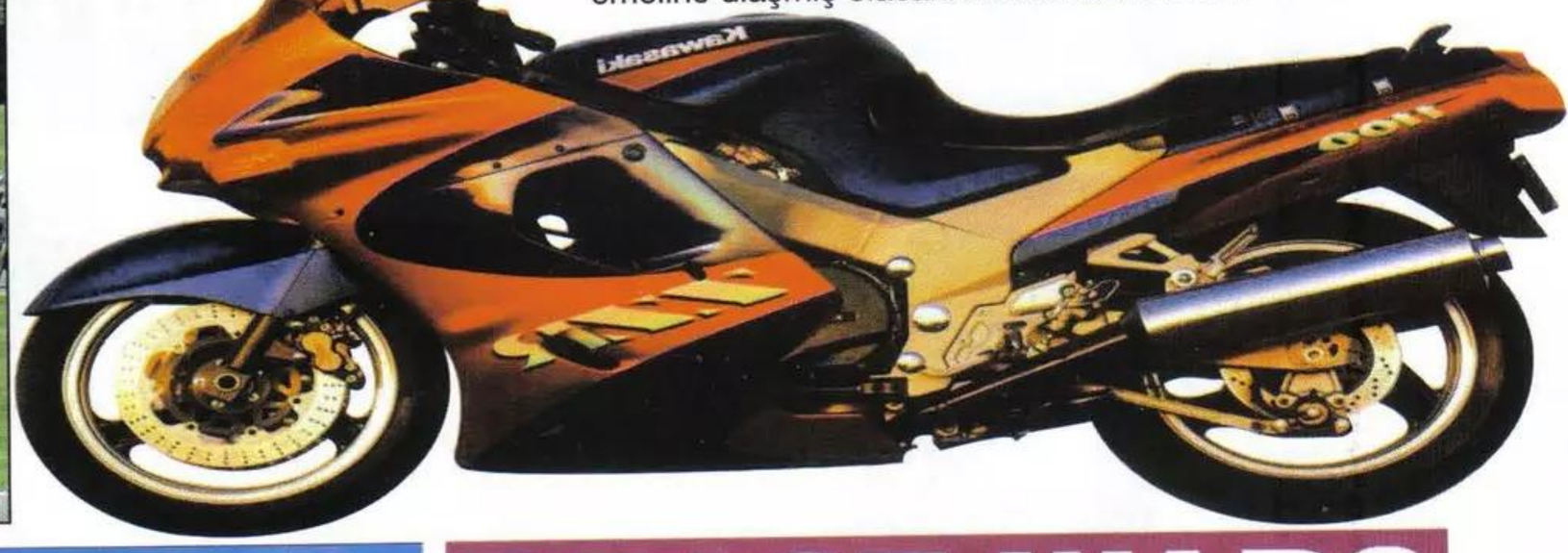
6 değişik mekanda, 10'dan fazla bölüm, 65'den fazla görev, 20 çeşit düşman savunma aracı, 17 çeşit ufo (saldırı uçağı manasında) oyuna dahil edilenlerden. İyi demiş olurum değil mi? eee bu kadar düşman için de 13 çeşit silah kullanabileceğiz. Hayır işin aslı, Marslıların da saldırdıkları falan yok. Orda bi yedeyseler bile bize bakıp telaşlanıyolardır; bugün araç gönderdiler yarın kendileri gelir buraya. Biz en iyisi hafiften kaçalım bu gezegenden, diye. Bilmiyorum Mars'daki insan suratı şeklinin gülümsediğini farkettiniz mi?

FIGHTER SQUADRON SCREAMIN

Lookhead P-38 Lightning, Messerschmidt ME-262 bu isimler sizin için bir anlam ifade ediyorsa doğru yazıyı okuyorsunuz demektir. İkinci Dünya Savaşı'nın ortalarında 9 değişik uçakla kapışma imkanını bize sunacak olan Fighter Squadron:Screamin Demons Over Europe, oldukça detaylı ve güzel grafiklere sahip. Bir Battle of Britain tadını yakalayabilir mi bilemiyorum ama, eski tüfek Ace'lerin oyuna bayılacağına eminim. Lazer güdümlü füzelerin, yüksek teknoloji navigasyon aletlerinin, uzun menzilli roketlerin erkekliğe sığmadığını düşünenlerdenseniz, buyrun birde burdan deneyin. Pilotların hedeflerini düşürmek için görmek zorunda kaldığı bir çarpışmanın hiç de kolay olmadığını göreceksiniz. Oyunun şu sıralarda havasahamıza girmesi bekleniyor.

SUPERBIKE WORLD CHAMP.

Dört teker üzerinde yeterince tehlikeli olan 200 ve üstü hızların iki teker üzerinde ne kadar güvenli olduğu konusunda bazı şüphelerim vardı. MEG'le yaptığımız bir kazadan sonra olayın teker sayısıyla değil, şoförle ilgili olduğuna kanaat getirdim. Netekim 60'la kaza yapmış olmamız da bu kanaatimi oldukça kuvvetlendirdi. Neyse konuyu fazla dağıtmadan ve uyuyan ejderhayı uyandırmadan oyunumuza geçelim. Virgin firması (Microsoft çatlatma zamanı), dünyada 48 milyon kişinin izlediği (McLaren yüzünden F1'in eski zevki kalmadı. Yakında 48.000.001 kişi olucak). Superbike World Championship'i bilgisayarlarımıza 98 takım datalarıyla aktarma çabası içerisinde. Önümüzde ki sonbaharda ise bu emeline ulaşmış olacak. Ah McLaren ahh...



O RACING

olayını had safhaya ulaştırmak için elinden geleni yapmış. Dar pistlerden sıkılıp, çölün uçsuz bucaksız kum tepelerinde hoplayıp zıplayarak yarışma imkanı sağlamış. Ayrıca arabaların en ince ayarlarını kurcalayıp, daha iyi bir performans (veya yarışın ortasında çatlayan bir motor) elde edebileceğiz. Belki kelalaka olacak ama aklıma gelmişken McLaren'ın yeni çift fren sistemi ve Montecarlo pistinin Formula 1'den kaldırılması için kampanya başlatıvereyim burdan. Ahhhh McLaren aahh..

BEAST WARS

Aman diyim, Transformers'ın bilgisayar oyununu yapıyorlar. Hani katlanıp açılıp, doğa kanunlarına aykırı bir biçimde eskisinden daha büyük olan akıllı robotlar var ya onlar işte. Konuya hiç girmiyorum. Sadece şunu belirteyim; bir sebepten dolayı dünyaya benzer bir yere düşer bu Transformers kardeşler. Tabii kötülük arar bulur onları, kaybolmuşken bile rahat bırakmaz. Görebildiğim kadarıyla 3D kartınızı aldığınıza pişman eden oyunlardan olacak gibi. Yaz başlarında çıkacak olan oyunu almadan önce, kritiklere bir göz atın derim.

ENEMY ZERO

Enemy Zero, uzayın derinliklerine araştırma için gönderilmiş bir ekibin, bu uzun yolculukları sırasında derin uykularından acil durum sinyaliyle uyanmasıyla başlıyor. Bu kimyasal uykudan uyanan kahramanımız Laura'da ilk başlarda doğal olarak hafif hafıza kaybı mevcut (yorum yapmıyorum, hiç nitrojen içinde uyumadım). Ne olduğunu anlamaya çalışırken, iletişim monitörü yardımıyla temasa geçtiği bir gemi personeli görünmeyen bir şey tarafından katledilir. Bu kaliteli adventure'un devamını izlemek için Haziran'ı beklemek zorundayız.

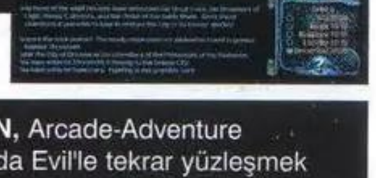
COMMANDOS

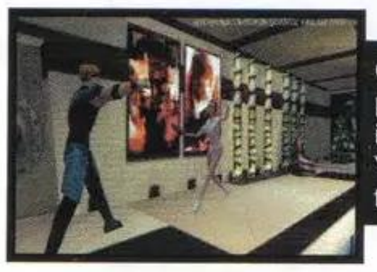
Cannon Fodder'ı severek oynamış olanlara müjde; Commandos oynanış tarzı ile Cannon Fodder'ın biraz daha ciddisi olacak. II nci dünya Savaşı zamanında, 6 kişilik komando ekibimizle düşman hatlarının arkasına sızıp, operasyonlar yapacağız. Görüş mesafesi, hava şartları, gizlenme gibi şartların bulunacağı oyunda, adamlarımızın yürürken karda ayak izi bırakmasına ve hatta bunların zamanla silinmesine tanık olacağız. Yaz başlarında gelecek Commandos'a en azından bir göz atılmasını öneriyorum.

DUEL THE MAGE WARS

Duel: The Mage Wars; AD&D öğelerini üzerinde barındıran bir Fantastik Savaş Stratejisi. Büyücü lordların toprakları paylaştığı bir dünyada kendimiz için birşeyler kazanma çabasına gireceğiz. Oyun ilerledikçe bizde büyü sanatında ilerleyip teker teker bu lordlarla (bir seferde bir tane yeter) savaşacağız. Bu ilginç strateji oyununda; 20'den fazla yaratığı kontrol etmek üzere çağırabilecek, 30'dan fazla büyü ve kombinasyonlarını yapabileceğiz. Virgin'in ismi altında (Bill Gates çatlatıyoruz bu ay) Mythos Games firması tarafından çıkarılacak oyun Ekim ayında görücüye çıkacak. Bakalım, münasipse neden olmasın.

UNDERLIGHT, yeni nesil bir Online RPG oyunu, yani oynamak için bir server'a bağlanmak gerekecek. Bu aralar Lyra Studios tarafından çıkarılması beklenen oyunu chat'lerden sonra 3'er tablet yazıyorum. İhmal etmeyin.





OMIKRON, Arcade-Adventure piyasasında Evil'le tekrar yüzleşmek için Yaz'ın sıcaklarını bekleyeceğiz. Yemeklerden sonra suyunuzun içine bir tablet karıştırın serinlik verecektir.

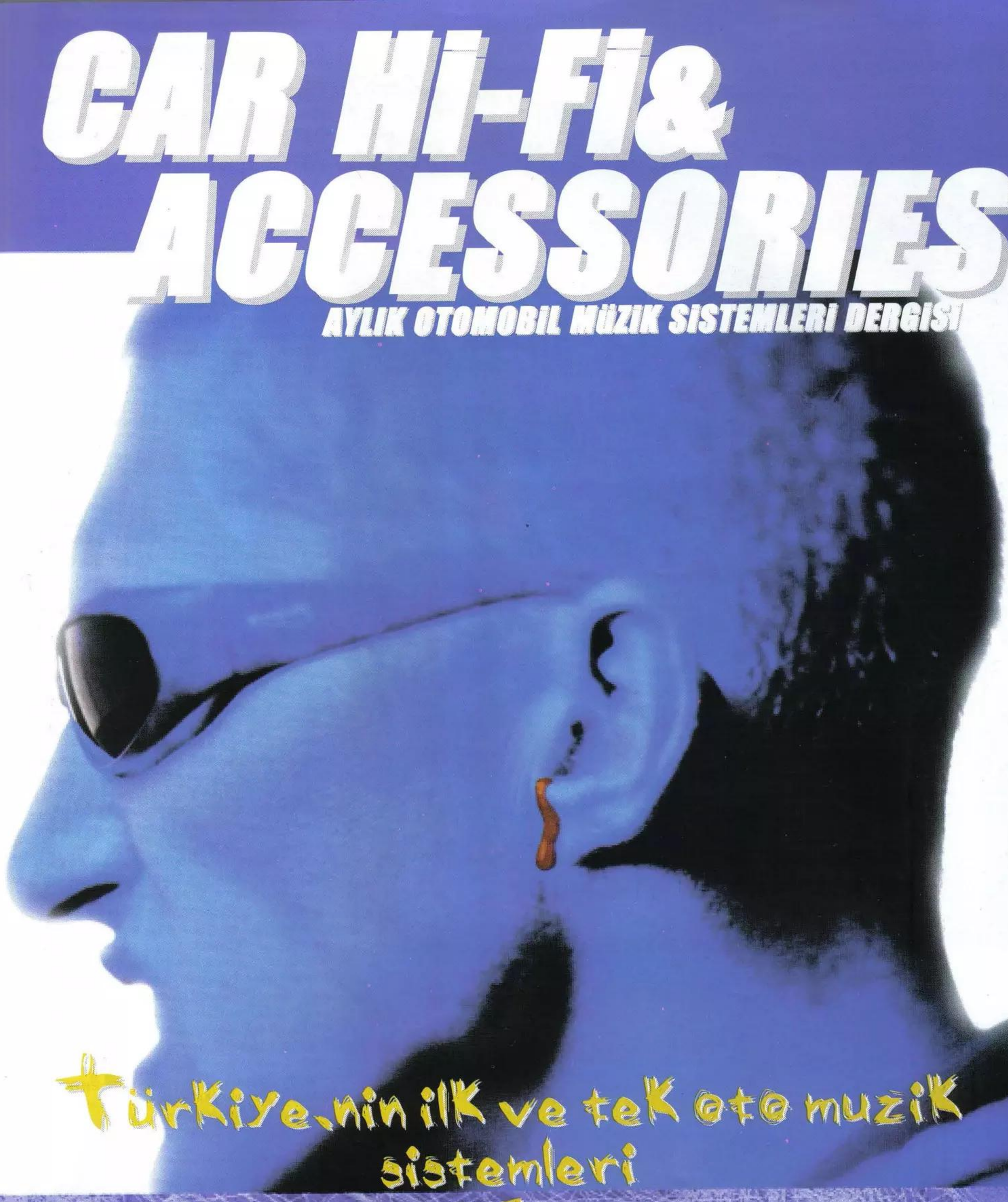
STAR NATION, Megamedia firmasının beğenilere sunacağı oyunlardan biri. Uzay stratejisi üzerine kurulmuş konusuyla, Yaz ortalarında piyasada bulabileceğimiz bu ürünü isteğe göre yemeklerden önce bir doz alabiliriz.

DEAD UNITY

Sony Playstation'dan dönme bir oyunla daha karşı karşıyayız. Hayır kötü değilde nedense Playstation için hazırlanmış oyunlar PC'lerde bayağı yavas çalışıyo hiç gereği yokken (bkz Resident Evil). Dead Unity, 3 ncü şahıs görüntüsünden bir grafik adventure'mış firmanın dediğine göre. Şimdi içinde 30'dan fazla düşman yaratık, 100'den fazla silah, 3 metrelik robotların olduğu bir oyun, nasıl olur da adventure olur yahu. Şu grafiklere baktığım zaman hiç inanasım gelmiyor. Aman neyse zaten Playstation'da bir adventure oyunu nasıl olur kafam da almış değil. Heralde olsa olsa böyle olur. Bak acaip araba yarışı, dövüş oyunu olur ona bişey demiyorum. Neyse fazla kasmadan THQ/Aramat Productions tarafından hazırlanan oyunu Kasım ayını bekleyip görelim. Nasıl olacak acaba?

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBIL MÜZIK SISTEMLERI DERGISI



Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

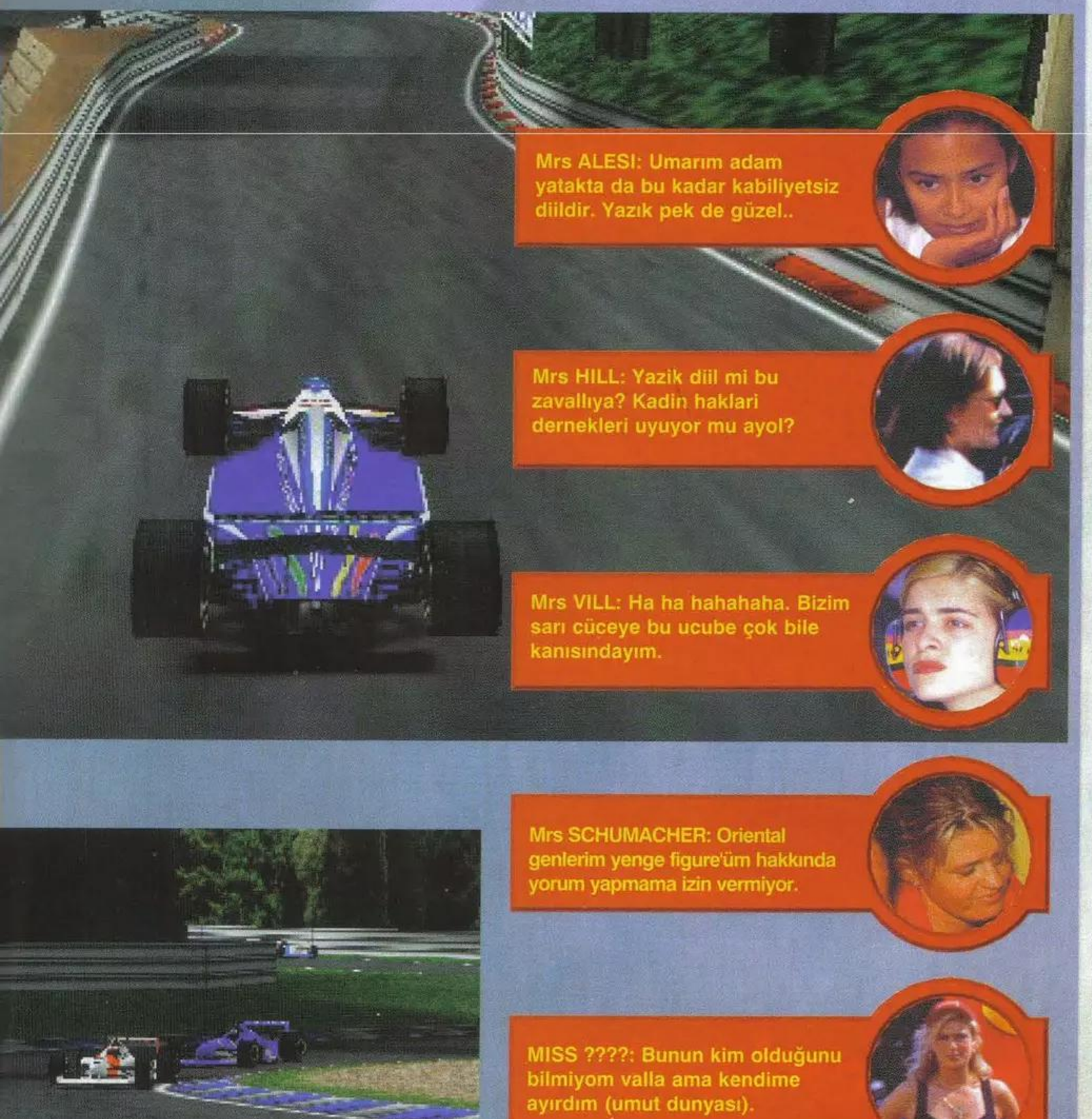
HAZIR MISINIZ ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

-Need for Speed'den güzel mi?
-Nea? Ölümüne mi susadın olm, bu ne biçim soru?
-Yani demek istiyorum ki, ben Need for Speed oynamaktan sıkıldım, yeni bir yarış oyunu alayım diyorum. Bunun da grafikleri fena değil yani.
-Bak hala konuşuyo.. Git be adam bu oyun sana göre değil demek ki.
-Öyle deme abi, bak ben Need for Speed'de maklaren kullandım, hep birinci oluyom. Hatta cheat yapıp el arabasını kullandığımda bile birinci oluyom. Bak bu oyunda da varmış maklaren. Belki cheatleri de aynıdır. Tahta kasayla geçeriz onları ehi ehiei. Olmaz mı abi?
-Yok ben iyiyim, sakinim ben, kızmadım sana. Sakin olmalıyım. Bak kızmadım işte çok sakinim.
-Abi bak suratın kırmızı oldu, gözün seyiriyo. Acil'i ariim mi abi? Abi bu oyun Formula 1 GP 2 gibi değil di mi? Yani o oyun çok kötüydü bea. 200'le viraja giriyon araba hemen savruluyo, bi hızlı gidemiyon. Çok kötü yapmışlar yani.
-Öyle mi? Çok kötü tabii yav. 200'le araba savrulur mu hiç değil mi. Nıhı, nıhıha, nihahahahaha. Muhahahaheheea. Gel ulan buraya.
-Abi… sakin ol nerden buldun o bıçağı? Aman diyim abi Schumi doldurur.. bi sakatlık olur.
-Cheat yaptım ulan, ordan buldum. Gel buraya kaçma Game Over yapcam sana şindi. Muhahahahahaaa!

Evet değerli okuyucular, sakın ola ki bu oyunu alırken aklınızdan, "Şöyle güzel bir arcade olayına gireyim" gibi birşey geçmesin. Taş gibi simülasyon yapmış Ubi-Soft. Oynayım derken kendiniz kaybedersiniz, sinirleriniz bozulur hiç yok yere. Ama eğer F1 delisi bir simülasyon hastası iseniz, buyrun kardeşim şöyle oturunuz lütfen, ağzınızın suyunu akıtacak bir oyun var elimde… Yazdan beridir; çıktı çıkacak, geldi gelecek, demosu çıkmış gördün mü, takım bilgileri güncel olur mu? gibi pek çok geyiğe yol açmış olan UbiSoft F1Racing Simulation en sonunda geldi. Biz aradığımız cevapları bulduk, bir de sizinle paylaşalım dedik. Hemmen konuya giriyoruz.

Oyunun girişinde ki demoları geçtikten sonra, karşımıza 1 PLAYER ve MULTIPLAYER seçenekleri geliyor. Multiplayer arkadaşlarınızla kapışmak için güzel link seçenekleri sunmasının yanında, split seçeneği aynı bilgisayarda iki kişi oynamanıza da fırsat tanıyor. Gerekli seçimleri yapınca oyunun ana menüsüne ulaşıyoruz. Burada **Game Type**'dan **Easy** veya **Realistic** seçimini yapabilmemiz mümkün. Easy konumunda otomobilimiz kullanmak ve yarış koşulları oldukça kolaylaşıyor. **Realistic**'i seçersek ayrıca yan tarafta **Level** isminde yeni bir seçenek beliriyor. Anlayacağınız gibi bunlar da Realistic ama ne kadar Realistic ayarları. Sırasıyla;



Mrs ALESI: Umarım adam yatakta da bu kadar kabiliyetsiz diildir. Yazık pek de güzel..

Mrs HILL: Yazik diil mi bu zavallıya? Kadin haklari dernekleri uyuyor mu ayol?

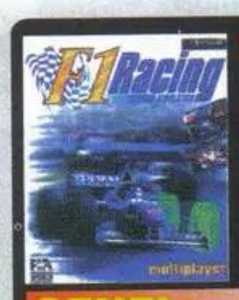
Mrs VILL: Ha ha hahahaha. Bizim sarı cüceye bu ucube çok bile kanısındayım.

Mrs SCHUMACHER: Oriental genlerim yenge figure'üm hakkında yorum yapmama izin vermiyor.

MISS ????: Bunun kim olduğunu bilmiyom valla ama kendime ayırdım (umut dunyası).

Amateur, Pro ve Expert. Ben hiç kasmadım amateur takıldım diycem (yuuuuhhhh!) ama demeeem yani yok öyle bişey. Pro'dan aşağı düştüysem Reha Muhtar olayım.
Sağ tarafta ise **DRIVER/TEAM** menüsü yer almakta buradan adına yarışmak istediğimiz takımı ve pilotu seçebiliyoruz. Ayrıca burada bütün pilotlarla ilgili ayrıntılı bilgiler edinebileceğimiz bir info seçeneği de mevcut (1996 bilgileri tabii).
Bir sonraki seçeneğimiz **MODE**. Mode seçeneğinden sırasıyla;
TRAINING: Eğitim. Viraja giriyoruz ama çıkmak ne mümkün. Gaza basıyoruz ama fren nerde ki? Baktık olmuyo böyle, buraya giriyoruz. Burada da bir Mode seçeneği var; Driving School'da bir adet hayali F1 arabası pistde ilerliyor. Onun yaptıklarını yapıp olayı öğrenelim. Training'de; pistde bi tek biz varız, sakin sakin çalışıp öğreniyoruz olayı. Demonstration ise bir nevi Kit modu, araba kendi başına gidiyor, dönüyor, duruyor, yarışıyor. Hatta siz başından kalkıp gittiğinizde yarıştan sıkılıp, Quake oynamaya kadar götürüyor işi ki o kadar yani. Ne dedim bilmiyorum.
SINGLE RACE: Sadece bir yarış pistinde yarışmak ve qualify olaylarını atlamak için bu seçeneğe göz atıyoruz. Championship işine girmeden önce bol bol pratik yapmalı burada. Ama diyorsanız ki; kardeşim ben F1 pistlerini yalayıp yutmuş bir adamım, böyle de bir kabiliyetim var. Hem qualify yapılmadan yarışılır mı? O zaman burayı es geçip yarış heyecanına girelim lütfen.
GRAND PRIX: Buyrun size bundan verelim. Hem tek yarış, hem de qualify'ından warm up'ına kadar herşey mevcut. İyi bir deneme olur Championship'den önce. Hem pit olayına falan da bir göz atarsın.
CHAMPIONSHIP: İşte büyük an, F1 Championship heyecanına buradan giriyoruz. Burada iki seçeneğimiz mevcut Normal (1996 Circuit) veya Customized (bütün Championship'in ayarlarını kendimiz yapabileceğimiz bir bölüm).
TIME ATTACK: Zamana karşı yarışmak isteyenlere birebir. Ay! Hakkinen beni geçti, aman! Hill 2 saniye geride falan gibi kuruntulara gelemiyorsanız, buyrun bir de bunu deneyin. Free Race (tek başınıza yarışma) seçeneğinin yanında bir de Ghost modu var ki, öldüm bittim bu olaya. Bu modu seçmeden önce seçtiğimiz pistte an az bir tur atmış olmamız gerekiyor. Bu moda bir sonraki girişimizde pist seçimine girip, yandaki Ghost List'den önceden yapmış olduğumuz en iyi tur zamanlarından birini seçip kendimize karşı yarışıyoruz. Hayır kendimi geçemedim, sevineyim mi, üzüleyim mi bilemedim. Ama sonra sevindim, ben bile kendimi geçemedim diye.
OPTIONS: Burada ki seçenekler seçtiğiniz zorluk derecesiyle orantılı olarak değişecektir. Ama genel olarak CAR menüsünde hız birimi (Kmph/Mph) , Pit'e otomatik giriş, Hasar (Damage), vites (manual/auto), patinajı önlemek (anti-skid), savrulmayı engellemek (anti-spin), ABS fren ve direksiyon hakimiyetine yardımcı olmayı (steering help) sayabiliriz.
FAILURES menüsünden ise arabada meydana gelebilecek arıza ve hasarları belirleyebiliriz.
RACE menüsü; Hava durumu, yarışmacı sayısı, yarışmacı seviyesi, start pozisyonu gibi ayarları değiştirebileceğimiz yer. **RULES** menüsünden; yanlış çıkış, pit'de hız sınırı gibi F1 kurallarının uygulanıp uygulanmayacağına karar verebilirsiniz.

Ekranın aşağısında bulunan sola doğru ok işaretli düğme bir önceki menüye dönmeyi, OK düğmesi değişiklikleri onaylamayı, Exit düğmesi ise oyundan çıkmayı sağlıyor. Bu arada sağ aşağıda 3 adet ufak seçenek görüyoruz. Bunlar; **Configure, Save** ve **Load.** Configure seçeneği ile her oyunda karşımıza çıkan Grafik, Ses ve Kontrol menülerine ulaşıyoruz. Grafik bölümünde, bilgisayarınızın performansı ile doğru orantıda bir seçim yapmak, oyun esnasında yaşlanıp ölmenizi engelleyecektir. Hemen sol tarafataki **Complete, Average** ve **Simple** seçeneklerinden uygun olanı seçmeyi ihmal etmeyin. Dilerseniz Personel seçeneği ile grafik detaylarını kendi isteğinize göre elden ayarlayın, o da bir seçenek yani. Sound (Ses) menüsünden ise Motor, mesajlar ve diğerleri olmak üzere 3 değişik ses şiddeti ayarı mevcut. Controls menüsünden arabaya hakim olacağımız tuşları veya joystick komutlarını ayarlıyoruz. Hemen buraya uğrayıp elinize uygun bir konfigürasyon yapmanız isabetli bir davranış olur. Kontrole klikleyip uygun gördüğünüz tuşu veya joystick komutunu atayabilirsiniz. Left/Right (Sol/Sağ), Brake/Accelerate (Fren/Gaz pedalı), Gear-/Gear+ (Vites düşürme/artırma) ayarlamanız gereken tuşlar. Burada ayrıca hedef şeklindeki düğmeyle geçebileceğiniz bölümde, Direksiyon, Gaz Pedalı ve Fren Pedalının hassaslığını da ayarlayabilirsiniz.
Yarışlara girmeden az önce önümüze gelen menü de bulunan **GARAGE** seçeneği, arabanın üzerinde her türlü değişikliği yapmamıza izin veren acaip karmaşık bir bölüm. Burası da ikiye ayrılıyor **DRIVER SETUP** ve **ENGINEER SETUP.** Driver Setup, Engineer Setup'a göre nispeten biraz daha insaflı bir bölüm. Benzin ayarları (lap'lere göre), tekerlek dönüş açıları, tekerlek seçimi, rüzgar kanatları ayarları, fren dağılımı, vites oranları gibi ayarlar Driver Setup'da bulunuyor. Hava ve pist durumuna göre bu ayarları yapmayı unutmayın. Ya da hiç olmazsa yağmurlu havalarda, yağmur lastiğini seçmeyi unutmayın. Engineer Setup'da ise amortisör ayarları, tekerlek açıları, arabanın yerden yüksekliği, motor rpm'i gibi beni aşan (ehliyetim yok da) konular mevcut. Bu setup bölümlerinin genelinde sağ alt tarafta bir help tuşu var ve bunun sayesinde bölümle ilgili bilgilere ulaşmak mümkün olabiliyor.



FİRMA: UBISOFT
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: Pentium 133+3D ACC. CARD, 16 MB RAM, 1 CD 80MB HARDISK
GENEL: %91

Simülasyonumuz oldukça kaliteli olmuş. Hasar seçeneğini realistic yaparsanız, yarış esnasında yapacağınız bir kazayla tekerleğinizin kopup gitmesine şahit olabilirsiniz, ya da arka kanatlarınızın. Otomatik pit-stop seçeneği eski F1 simülasyonlarından daha iyi. Siz pit yoluna girip pit'in önüne geldiğinizde ekibinizi sizi bekliyor buluyorsunuz. Problemsiz bir pit-stop yapmak mümkün bu sayede. Grafikler ise mükemmel. Direct 3D desteği sayesinde hardware 3D hızlandırıcıları sorunsuz olarak kullanan oyun, maalesef eğer böyle bir kartınız yoksa çalışmıyacaktır. İlla Hardware 3D isterim diyen bir kişiliği var yani. Bir de eksilerine bakalım diyecem ama gözüme görünen tek eksi, pistlerin orantılanmasında ki faklılıklar. Pist bazı güzergahları, viraj açıları ve uzunlukları olması gerekenden farklı. Eğer F1 GP2'yi oynadıysanız orada ki pistlerin dizaynının gerçeğine ne kadar yakın olduğunu bilirsiniz. İşte bu gerçekliğe bu oyunda tam olarak yaklaşılamamış. Hayır çok da kötü değil, güzel yani ama ne bilim öyle işte. Başkaca da bir eksisi yok.
-Yaz kızım sanığın maktulü öldürürken bilincinin yerinde olmadığı, olayda aşırı tahrik bulunduğu, deliller ve şahitler tarafından doğrulanmıştır. Sanığın ayrıca aşırı Schumacher yanlısı bir örgüte üye olduğu yolundaki suçlama ise delil yeretsizliğinden geçersiz bulunmuştur. Sanığın beraatine...

Hüseyin 'Allah kurtarsın' YEŞİLBAŞ

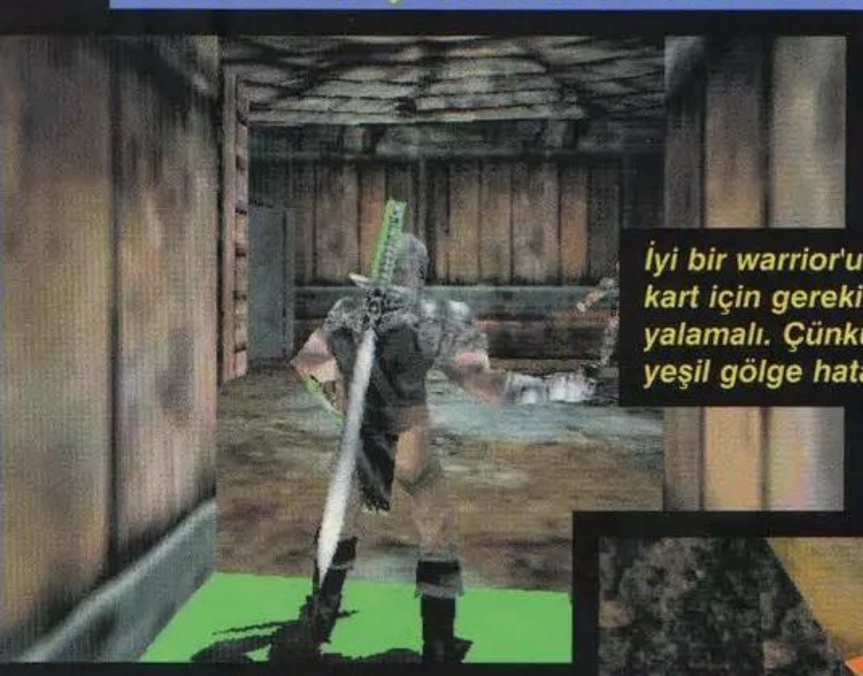
F1 RACING

TANITIM

DIE BY THE SWORD

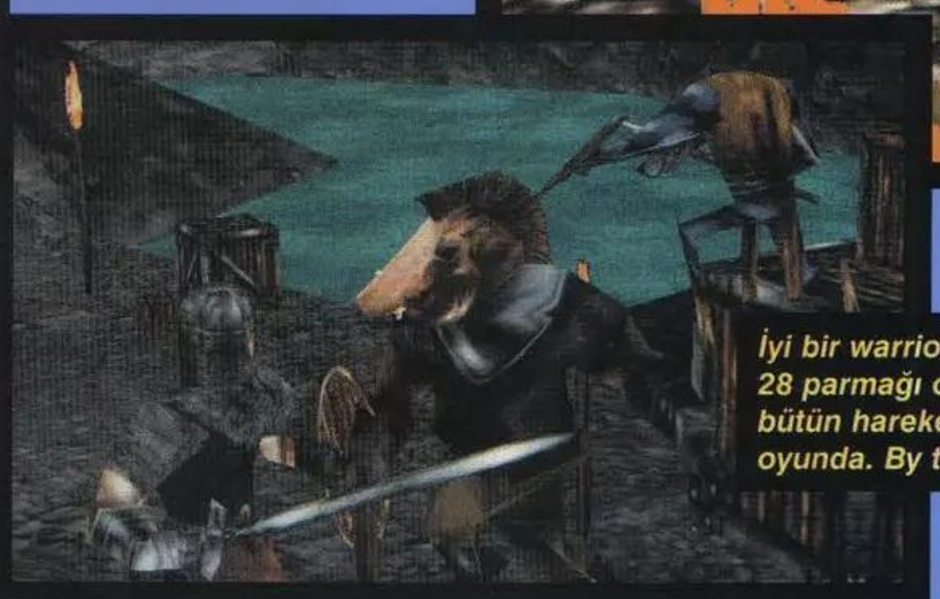
Sıkıntılı bir maceradan sonra biraz mola vermenin zamanı gelmişti. İnsanın kulaklarında uğuldayan rüzgârı kesecek kadar büyük kayaları görünce kendi kendime "İşte rahat bir uyku için doğru yer" dedim. Maya'da benimle aynı fikri paylaşıyordu. Eşyalarımızı bir tarafa bıraktık ve güzel bir kamp ateşi yaktık. Açıkçası yanımda Maya varken soğuğu bile hissetmiyordum ama... Neyse, derin bir uykuya kendimi hazırladım ve yattık. Çok korkunç bir kabusla uyandım. Maya "Ne oldu... Küçük Enric kötü rüya mı gördü?" dedi. Gülümsemesini görünce kendime geldim ve rüyamda onun kötü bir büyücünün

Sorarım size iyi bir Warrior nasıl olmalı?



İyi bir warrior'un bir kere kesin bir 3DFX kartı olmalı. Warrior bu kart için gerekirse kesmeli biçmeli, gereken durumlarda öpmeli ve yalamalı. Çünküm kart yoksa zavallı Warrior şekilde görülen salak yeşil gölge hatalarıyla başa çıkmak zorunda....

İyi bir warrior'un kartal gibi keskin gözleri olmalı (opsiyonel ela). Çünkü 3dfx'li ya da fiksiz her bir yer texture olunca warrior'un işi zorlaşıyor, bindiği dalı kesmek gibi hatalar olabiliyor...



İyi bir warrior'un her elinde 8, ayaklarda 6'dan toplam 28 parmağı olmalı. Mouse virtua sistem falan diyo ama bütün hareketleri yapmak öööle kolay olmuyo bu oyunda. By the Sword da die olmak var işin sonunda.

Evet oyunseverler. Zavallı ve bedbaht kahramanımız Enric' in ve biricik aşkı Maya' nın hazin öyküsü böyle. Ne umarken ne bulduğunu şaşıran Enric ve kötü büyücünün tutsağı Maya. Bu ikili tekrar buluşabilecek mi? Cüneyt Abim gelecek mi? AZZZZ SONRRAAA....

OYUNUMU İSTERİM KES TIRAŞI...

Peki oyunsever... Allaalaaa... Yani bi keyifle hikaye yazdırmadın sende yaa.. Oyunun konusu biraz fazla klasik kaçsa da içerdiği pek çok yenilik (hadi hayırlısı) ve güzel grafikleriyle pazara yeni bir tat yeni bir heyecan getiriyor. Tür olarak Tohshinden' li (teke - tek ve teke - çok üç boyutlu dövüş var) Excalibur'lu (kılıç kalkan var elimizde) bir Tomb Raider gibin. Grafikler TR2' ye yaklaşsa da kötü su grafikleri ve kontrol güçlüğü nedeniyle TR2'ye oyun olarak pek yaklaşamıyor. Ama güzel... İnsanlar artık sırf taklit ve kopyacılıkla bir yere varamayacağını anlamışlar ve işin içine biraz da olsa yaratıcılık katmaya çalışmışlar.

GENEL OLARAK NE DİYEBİLİRSİN OYUN İÇİN?

Neler demem. Bir kere sesler ve adamın konuşmaları oldukça güzel. Müzikler oyundan kopmamak için yeterli. Giriş seviyesi sistemlerde bile çok kasmadığı için takdir edilesi bir oyun. Ama sanki 3Dfx için yazılmış gibi (gerçi D3D de destekleniyor ama) normal bir sistemde pek tat vermiyor grafik açıdan. Hattâ bir süre sonra bayıyor bile. Sırf türe getirdiği yenilikler için alınabilir.

NASI YANİ YA? GÜZEL Mİ DEĞİL Mİ? SANKİ SEN DE KARAR VEREMEMİŞSİN?

Doğru aslında karar vermek zor. Oyundaki yeniliklerden bahsedersem belki sen daha doğru bir seçim yaparsın. Öncelikle oyunda uzun menzilli silah yok. Sağ elinde kılıç Excalibur'dakinden sonra adam gibi bir kılıç görmek güzel) sol elinde kalkan, ortaçağ zırhıyla yola koyulmuş bir kahraman kontrolümüzde ve bu adamdan göreceğimiz en uzun menzilli silah daha uzun bir kılıç olacaktır. Kılıç-kalkan gibi hoş silahlar olaya tabi biraz da vahşet katmıyor değil. Kutuda "17 yaş üstü oynasın aman ha sakıncalıdır" gibi bir ibare var. Düşmanlarına vurdukça "gaza" gelen Enric, savaş naraları atarak sizi de gaza getiriyor. Bu özellikle İngilizce bilenlerin hoşuna gidecektir. Kılıcı vurduğu zaman haliyle yaratıkların kolu bacağı kopuyor ve sağa sola saçılıyor. Şiddet ağırlıklı oyunlardan hoşlananlara duyurulur.

ŞİMDİ ANLAŞILDI. BİR GÜZEL TANIT DA ŞU OYUNU KARARIMIZI VERELİM GÜZELCE

Oyun başlayınca (maksimum install önerilir... yoksa yeriniz mi yok? Silin Windows' u... olmaz mı? Olmaz deme okuyucu... bak ben günde iki defa siliyorum) güzelce demolar falan filan derken... hoop o da ne? VSIM? Bu da oyunun bir yeniliği. Kontrol seçiminde anlatırım. Neyse çıktı mı menü? İyi. Buradaki seçenekleri özetlemek gerekirse:

TUTORIAL: Yeni oyunculara (hepinize yani) buradan başlamalarını öneririm. Çünkü oyunda direk kendinizi savaşın içinde buluyorsunuz ve kontrolleri öğrenmek ve alışmaya zamanınız olmuyor. Buradaki adamın geyik oluşuna da dikkatinizi çekmek isterim.

QUEST: Ana macera burada işte. Oyunu tek başınıza oynamak için (hazırlık sözleri bunlar... multiplayer desteğine hazırlıyorum sizi) bunu seçin. Göreviniz Enric' le maceradan maceraya atılıp Maya' yı kurtarmak. Hadi bakayım göreyim sizi.

ARENA: İşte güzel ve bir arcade-adventure oyundan beklenmeyen bir özellik. Firmalar bilgisayarın yapay zekâsının oyunculara göre biraz fazla ebleh olduğunu farkına vardıktan beri multiplayer'a daha çok önem vermeye ve her oyuna bu opsiyonu getirmeye başladı (hala da AOE oynayamadım dergide... merak ediyorum MEG nasıl oynuyor... hele bir şu finaller bitsin). Artık hakkaten akıllı (Serkan yazı yazmaya geri dönmüş... ters çağrışım olsa gerek) rakiplerle oynamanın zevkine multiplayer oyunlarla varabileceksiniz. Rakibiniz illa networke bağlı birisi olmak zorunda değil. İnternet ya da modemle rakibinize bağlanıp zevkli bir oyun oynayabilirsiniz. Arena da bu oyunun multiplayer seçeneği olan bölümü. Her ne kadar bir strateji oyunu gibi keyifli olmasa da boş zamanlarınızda teke tek dövüşüp antrenman yapacağınız ve daha sonra geliştirdiğiniz oyun stili ile ağ üzerinden adam dövmek için burayı kullanın. Bunun için önce ana menüden arena'yı seçin. Karakterinizi de seçtikten sonra **CHOOSE ARENA** ile dövüş alanı seçiminizi ve multiplayer ile de (ne yazık ki sadece network, modem ve seri kablo ile oyun desteği var) oynayacağınız şekli belirleyin. Daha sonra **MULTIPLAYER** seçeneğinden tercihinize uygun multiplayer seçeneğini seçin ve **ENTER ARENA** ile oyuna girin. Buradaki adımlardan **MULTIPLAYER** adımını uygulamazsanız oyunu teke tek bilgisayara karşı oynarsınız. **MAIN MENU** sizi ana menüye götürecektir.

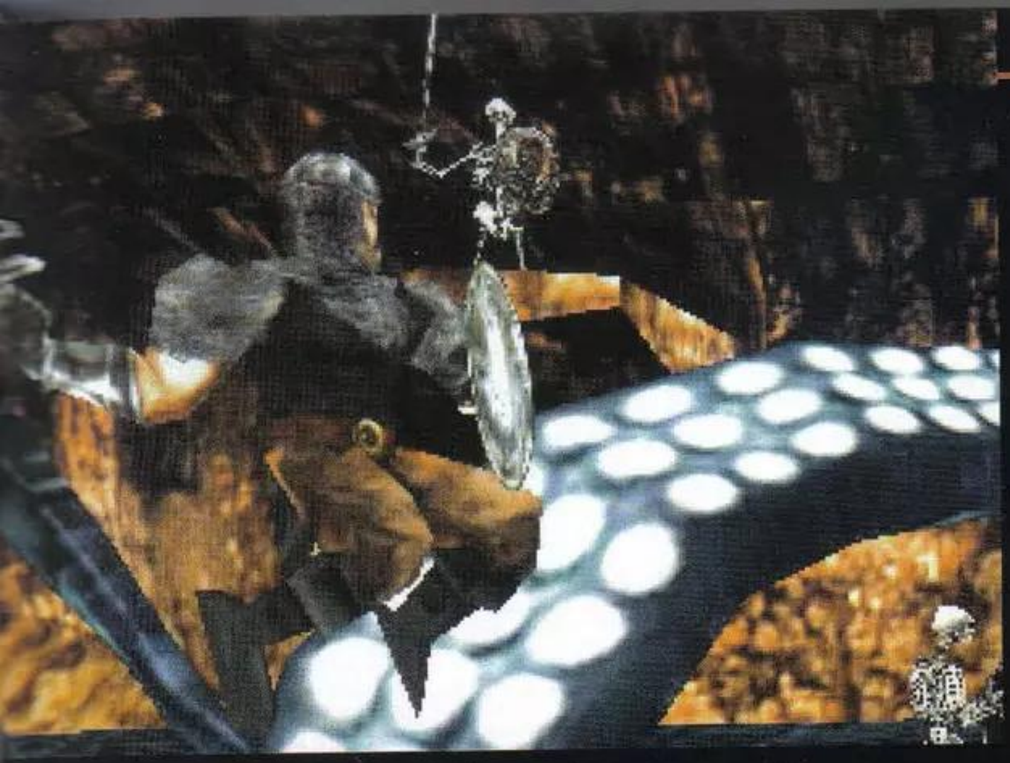
TOURNAMENT: Bu seçenekle gittikçe zorlanan rakiplere karşı sırayla dövüşüyorsunuz.

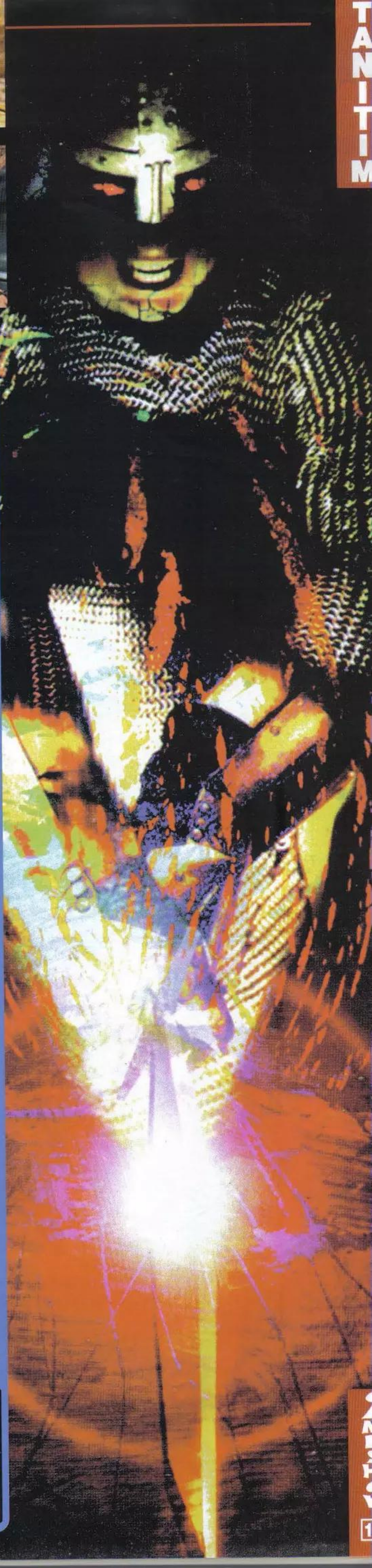
OPTIONS: Buradan oyunla ilgili ayarları yapabiliyorsunuz. Bunlar ise sırasıyla:

Sound/Music Volume: Ses efektleri ve müzik dozunu buradan ayarlıyorsunuz.

Control: Bununla adamınızı klavye, joystick (ForceFeedBack joystickler piyasaya sürülmüş, haberiniz ola) ya da mouse ile oynamayı

esir aldığını gördüğümü anlattım. Şaşkın şaşkın bana baktı ve "Hala buradayım Enric. Hem kendi başımın çaresine de bakabilirim" dedi. Lafı fazla uzatmadan "Bu arada... birkaç kobold izi gördüm istersen bir göz at" dedi. Gösterdiği tarafa doğru gittim ama kimse yoktu... Geri döndüğümde bunun bir tuzak olduğunu farkettim... Ama iş işten geçmiş Maya o küçük pislikler tarafından kaçırılmıştı.... MAYAAAAAAAA.....





seçebiliyorsunuz. Ayrıca klavye ve joystick için daha sonra değineceğim bir opsiyon daha var: VSIM ya da ARCADE.

Video Mode: Oyunu normal (yani düşük) ya da yüksek çözünürlükte oynama seçeneğini buradan ayarlıyorsunuz. Eğer 3D hızlandırıcınız varsa (3Dfx' ten tutun da Virge (ama 4MB)e kadar yolu var) oyun zaten yüksek çözünürlükte çalışıyor olacağından bu seçenek olmaz.

Detail Level: Detayları ayarlıyorsunuz. Yüksek detay olunca gelişmiş aydınlatma, gölgeleme vs. oluyor. Fakat oyun bazı yerlerde çok karanlık olabiliyor ve o zaman detayı NONE yapıp yolunuzu görmek faydalı olabilir.

Re-Enable 3D Check: Eğer oyunun başındaki soruya cevap verirken (3D hızlandırıcılı makinalarda) alttaki kutuyu işaretlerseniz çıkan bu seçenekle oyunu tekrar software 3D moda geçirebilirsiniz. Ne işinize yarar bilemem ama ben genede yazayım da ne olur ne olmaz.

Gamma Correction: Bu gamma da amma çok yerde çıkar oldu karşımıza (kafiye de yaparım dedim sakince). Eskiden DooM vardı ve onda da oyun karanlık olunca gammayı düzeltir yolumuza devam ederdik. Bir nevi parlaklık - kontrast ayarı kibin bişi.

Key Layout:Tuşları baştan seçmenize yarar. Bu sayede biz de klavye örtüsü verme derdinden kurtulduk. Oyundaki tuşları tamamen kafanıza göre ayarlayabilirsiniz. Ama benden size tavsiye fazla kurcalamayın. Kendi ayarları son derece rahat.

Custom Moves: Burada oyunun kontrolü VSIM değil de ARCADE ise kullanacağınız otomatik hareketleri seçebiliyorsunuz. Oyunda her tip karakter için 4 adet özel hareket var. Bu özel hareketler dövüş oyunlarının combo yani kombine vuruşlarına benziyor. Bunu kullanarak bir sürü hareketi üst üste yapabiliyorsunuz.

Credit: Size bu oyun için kimlerin ter döktüğünü listeliyor. Bir nevi kapanış jeneriği.

Quit: Ana menüde de olan bu seçeneği keşfedemeyenler buraya kadar bu yazıyı nasıl okudu çok merak ediyorum. Siz de onlardan biriyseniz lütfen dergiye faks çekin veya bir şekilde adınızı ulaştırın(soyadınız, yaşınız ve bir adet vesikalık resminizle birlikte) sizi meşhur edelim.

Oyunda save sistemi LBA1 deki gibi önemli yerleri geçince kendiliğinden save etme sistemi. Her oyuncu kendi için bir ad seçiyor ve oyuna bir daha başlarken aynı isimli oyuncuyu seçip 3 autosave'den biriyle oyuna başlıyorsunuz. Özellikle gıcık kaptığım bir sistem (belki Holy cheatini atlar diye yazıyorum F1 tuşuna basarken "qsave" yazarsanız oyun save eder... hadi bu kıyağımı da unutmayın).

Bir de baştan beri bahsettiğim değişik bir olaylar var oyunda. İki çeşit silah kullanma sistemi var: VSIM ve ARCADE. Arcade alışılmış hareketleri yaptırıyor (keypad 4,5,6,3,2,1 ile vuruş ve korunma hareketleri) ve size 4 tane kombine vuruş tuşu tanımlamanıza (Ins, Home, PageUp, Delete) imkan tanıyor. Bu kombine vuruşları oyunun Move Editor' unden ayarlayabilirsiniz. Ama bir de oldukça hoş ve bana Daggerfall' un kılıç ve silah kullanma sistemini hatırlatan VSIM modu var. Bu tür oyunlarda olmayan ve daha çok RPG tarzı oyunlarda yer alan insan simülasyonu bu oyunda mümkün. Eğer control menüsünden "Keyboard VSIM" ya da "Joystick VSIM" seçerseniz (VSIM=Virtual SIMulation) keypadin ne tarafına basarsanız adamımız kılıcı o tarafa çekiyor. Böylece kılıcı diagonal indirme sağdan sola soldan sağa savurma gibi pek çok hareketi sanki adamın koluymuş gibi yapabiliyorsunuz. Bunun güzelliği hareket kabiliyetinizi çok yüksek olması. Dezavantajı ise zamanlama hatalarından dolayı fazla kuvvetli vuramamak ve bunun sonucu olarak enerji kaybetmek. Her iki sistemi de deneyin hangisinde rahatsanız onu kullanın (ben VSIM derim). Oyunun diğer hareket tuşları ise:

W,S: İleri - geri hareket etme tuşları. Koşmak için iki kez üstüste basın. **A,D:** Sağa sola dönme. **Q,E:** Sağa sola strafe (kayma). **Caps Lock:** Nerede abuk tuş varsa kullanmışlar. Bu da çömelmek için. **Spacebar:** Basılı tutunca adamımız çömelip hız alıyor ve bırakınca zıplıyor. Havada tekrar basarsanız takla atar. **C:** Tırmanma tuşu. Önce zıplayın sonra da heme C' ye basın. Dibinde olduğunuz duvara tırmanmanız böyle mümkün. **Keypad *:** Use tuşu. Kol çekmek, kapı açmak, ölülerin üstünü karıştırmak, obje almak vs. bu tuşla yapılıyor. **Keypad /:** Kılıcı çıkarmak ya da yerine koymak. **Keypad +:** Sağlık durumunu gösterir. Sadece sizin değil düşmanın da. **Keypad -:** Pusulayı gösterir. Yön bulasınız diye. **F3:** Bütün herkesin sağlık çizgilerini kafalarının üzerinde gösterir. **F4:** Sürekli olarak sağlık durumu gösterir. Bu moddayken yeşil iyi, sarı gidici ve kırmızı ölü demektir. Ölülerle fazla uğraşmayın.

Ayrıca kamera kontrolü için **1, 2** ve **F, R** tuşlarını kullanabilirsiniz. Bir de numerik klavyede (keypad olur kendileri) "." tuşu var ki o da TR' dan arak bir bakma modu tuşu.

Bu oyun hakkında tavsiyeye falan da gerek yok. İşte hazır okullar tatilken (eh tatil olmuştur siz bunu okurken) şöyle çerez niyetine bir-iki oyun alalım diyenler için biçilmiş kaftan. Özellikle Diablo, Tomb Raider 1-2 ve benzeri dıştan görünüş bol arcade' li az puzzle'lı oyunlardan zevk alanlara hitap edecek bir oyun Die By The Sword. Artık gerisi size kalmış (bu arada 3Dfx şart oldu. Hazır Voodoo 2 kartlar piyasaya çıkmışken sizi bence 1 seneden fazla idare edecek bir Voodoo 1 chipli kartı 120 ila 150 artı katma değer vergisi karşılığı Amerikan Para Birimine alabilirsiniz) (yaw şu yazı bir bitmeyecek mi) (galiba bitti) (yaw saati gene 4'ledik hadi hayırlısı) (hiç durmadan yazasım geldi gene) (en iyisi çekip gideyim artık) (kadıköy - pendik dolmuşunda ya da öğleden sonra 112 ya da 128'de görüşme olasılığımız yüksek. işin güzel tarafı ben sizin okur olduğunuzu biliyorum ama siz benim ben olduğumu bilmiyorsunuz.) (şimdilik bana eyvallah).

☒Burak Bayburtlu
evilone@gsmnet.com

ARCADE ADVENTURE

FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: REAL TİME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92

STARCRAFT

"Starcraft is the best real-time strategy game yet seen." /NextGeneration.

Bugünlerde herhangi bir yabancı PC oyunları dergisine göz attığınızda bu tür cümleleri çok göreceğiniz kesin. Hem uzun zamandan beri beklenen oyunlardan biri olması, hem de "craft"lı bi isim taşıması oyunu büyük bir merak kaynağı haline getirdi ve açıklaması da bana nasip oldu (sağolsunlar birileri).

Yaklaşık 7-8 ay önce bi demo cd'sinden oyunun demosu çıkmıştı ve biz o günden beri kendilerini beklemekteydik. Sonunda iyi yanlarıyla kötü yanlarıyla Starcraft bilgisayarcılardaki yerini aldı. Kötü yanı var sayılmaz ya, neyse.

Oyun genel oynanış biçimi açısından Warcraft'a acaip benzerlik gösteriyor doğal olarak. Bi bakıma "Warcraft in Space". Bunun sonucunda Warcraft'ı oynamış olanlar oyunda hiç bir zorluk çekmezler. Oyunun izometrik grafik sistemi dikkatinizden kaçmayacaktır. Oyunda üç tane ırk var: Terran (dünyalılar), Protoss (uzaylılar) ve Zerg (Starcraft'ın alienları). Ben oyunu terranlarla oynayıp bitirdim. Bu yüzden terran bölümlerini, unitlerini, vb anlatıp; protoss ve zerglerle ilgili genel bilgi vericem... İlk önce ise oyunun konusuna bi göz atalım:

Her zamanki gibi çok uzak bir gelecekte, büyük bir savaştan çıkmış küçük bir insan topluluğu galaksinin bir köşesinde yaşam savaşı vermeye çalışmaktadırlar. Çeşitli entrika, oyun, casusluk ve bilimum James Bond numaraları sonucunda Terran yönetimi zor da olsa, her an bozulabilecek bir barış sağlayabilmiştir. Fakat kaynak ve yakıtların azalması, Confederate (Terranlar yarı) insanlarının uzaylı komşuları Protoss'ların zengin dünyalarına göz dikmesine sebep olmuştur. Bir diğer tehlike ise Protoss

topraklarına (veya space'ine) girmiş ve hızla ilerlemekte olan bilinmeyen garip ırk Zerglerdir. Artık savaş için zaman gelmiştir...Ve işte Terranlar:

Genel Bilgi About the Terrans:

Aslında Terranlar ilk bakışta Protoss'un yüksek teknolojisi ve Zerg'ün evrim dehasıyla karşılaştırıldığında daha ezik geliyo göze. Fakat ne Protoss'un ne de Zerg'ün bilmediği gizli bir silahı var(mış) Terranlar'ın. Asla yenilgiyi kabul etmeyen bir yapı ve bütün kötülüklere karşı yaşam savaşı verme içgüdüsü(ymüş) (hanimiş hanimiş! ;))...

Terranların bir avantajı ise hiç bir ırkta olmayan nükleer silah olayıdır. Diğer bir nokta ise görünmezlikdir (stealth). Ghost askerleriniz ve Wraith starfighterlarınız isteğe bağlı olarak

BATTLE CRUISER

SCIENCE VESSEL

DROPSHIP

WRAITH

görünmez olabiliyorlar.

Çoğu Terran unit'i "en büyük güç ve olabilecek en az fiyata" ilkesiyle hazırlanıyo. Buna en iyi örnek olarak Siege Tank'ı verebiliriz. Eğer yanına yaklaşırsanız kısa sürede yok edebileceğiniz bu tank, uygun mesafede sizi darmadağın eder :). Bir de Terranların Science Vessel adlı binasında çeşitli (büyü diyeceğim şimdi elim varmıyor) araştırmalar yapabilirsiniz. Bu sayede değişik özelliklere sahip olan unit'lerinizin bu özelliklerini kullanabilir hale geleceksiniz. Özellikle Ghost'larınızın bu ability'leri çoktur, dikkat edin derim.

İyi güzel de bu adamların askerleri zartu zurtu nasıl bea yazar diceksiniz şimdi ben de ona geçiyorum zati:

Terran Unitleri:

Scv (Space Construction Vehicle): Bunlar ucuz, kuvvetsiz ve ayak işlerinden sorumlu ezikler olarak görülseler de, aslında bir Terran üssünün belkemiğini oluşturmaktadırlar. Mineral (acaip önemli, Warcraft'ın gold'u, Dune'un spice'ı, Red Alert'in ore'u, şam'da kayısı) ve vespene gas çıkartmanın yanı sıra yeni bina yapımı ve hasar görmüş binalar ve araçların onarımını yaparlar.

Marine: Marine'ler ordunuzun işçileridir. Çok güçlü değildirler ve savaş güçleri de düşmana yetecek düzeyde sayılmaz. Marine'lerle saldıracağınız zaman sayısını fazla tutmaya özen gösterin yoksa kısa bir süre içinde haritadan siliniverirler. Marine'ler hava hedeflerine de ateş edebilirler ve Stim Pack denilen bir olayları var. Stim Packi kullandığınızda o Marine'in atış gücü ve hızı iki katına çıkıyor yalnız bi yandan da 10 hp veriyo o ayrı...

Firebat: Bu elemanlar ise flame-thrower olarak göze çarpıyolar. Askerlere karşı bayağı başarılı olmakla birlikte büyük şeylere (araç,bina) ve hava hedeflerine karşı yaptıkları hasar kayda değer değildir. Kolay öldürülebilirler fakat aynı anda birden fazla düşmana zarar verebilirler.

Ghost: İşte Terranların en "elite" unit'i. Düşük hit pointi ve ucuz fiyatına aldanmayın derim çünkü en komplike askeridir harbiden. Hemen hemen bütün binaları yapmadan ve add-on (upgrade)'ları bitirmeden yapamıyosunuz zaten. Aslında ghost'lar bütün upgrade'lerini tamamlamadan pek kullanışlı değillerdir. Bu upgradeler içinde cloaking (görünmezlik yine), Ocular Implants (görüş sınırını arttıran bişey), Lockdown (herhangi bir aracı veya uniti olduğu yerde donduruyo bi süreliğine), Nuclear Strike (bu süper bi olay, red alert'teki atom bombasına göre falan çok daha iyi ve süper hasar veriyo) var.

Terran Araçları:

Vulture: Bu Red Alert'in HumVee'sine benziyor. Hızlı fakat vuruş gücü az. Mükemmel bir keşif aracı. Bir dezavantajı ise havadaki hedefleri vuramaması. Aracın bir de spider mine denilen mayın döşeme özelliği var. Bu özelliği iyi kullanırsanız çok can yakarsınız.

Goliath: Goliath'lar bir çok saldırı için kullanılabilen araçlar. Zırhı da güçlü. Bunları daha çok hava savunma için kullanın derim. Aslında çok sayıda yapıldığında da bayağı hasar veriyolar aklınızda bulunsun.

Siege Tank: Bu da savaş alanında görüp göreceğiniz en güçlü araçtır efendim. Gerek vuruş gücü, gerek de atış alanı gibi özellikleri bu sıfatı haklı olarak ona kazandırıyo. Yalnız tabi ki bunun da dezavantajları yok değil. Oldukça yavaş ve manevra kabiliyeti az. Aynı zamanda da havadan gelen saldırılara karşı savunmasız.

Dropship: Yaw bunu da anlatmaya gerek yok aslında sanırım. 8 askerlik taşıma gemisi. Uçarak gider :).

Wraith: Bu da Starcraft'ın starfighter'ı (paranteze alırsak: star(craft+fighter)). Artıları hızı ve görünmezlik kabiliyeti, eksileri ise upgrade edilmedikten sonra pek işe yarar olmaması. Görünmezlik iyi güzel de adamlar bu kadar aptal mı buna karşı önlemleri yok mu diye bi soru sorabilirsiniz tabi. Burdaki açıklama bütün görünmez olabilen araçlar/askerler için: Görünmez olan wraithleri ancak missile launcherlar farkedebiliyor.. Ve bi kere farkedildikten sonra da diğer askerler de vurabiliyor onu doğal olarak.

Science Vessel: Her büyük Terran kumandanının ardında bu araç vardır desem çok gaza getiririm sizi heralde. En önemli özelliklerinden birisi savaş alanında görünmez olan unit'leri farkedebiliyor. Bu science vessel'dan uygulayabilecekleriniz ilginç şeylere gelince:

Defensive Matrix: Bu default olarak var zaten. Sizin seçtiğiniz bir unit'in korunma gücünü arttırıyor.

EMP Shockwave: Çok faydalı bir eser bu da harbiden, çünkü kayda değer hasar yaratan bir roket atıyor ve özellikle Protoss'larda kullanmanızı öneririm. Çünkü bu onların etrafındaki kalkanı (shield) kaldırıyor ve yoketmeniz eskisine göre çok daha kolay oluyor.

Battlecruiser: Bu da en buyuk hava gücünü oluşturuyor Terranların. Zırhı çok güçlü ve mükemmel hasar veren Yamato Gun'a sahip bu gemi. Hem air-to-air hem de air-to-surface saldırı yapabiliyor. Eksi olarak ise çok pahalı ve yavaş olmasını gösterebiliriz.

Terran Binaları:

Command Center: Tahmin edebileceğiniz gibi bütün binaların temeli. Scv'lerinizi buradan yapabiliyosunuz. Aynı zamanda scvler topladıkları bütün kaynakları da buraya getiriyorlar. Bütün terran binaları gibi bu da uçabilme yeteneğine sahip. Command center'ın iki tane add-on'u var:

Comsat station: Bu eklenti scanner sweepi kullanarak haritayı keşfetmenize yarar. Aynı zamanda görünmez düşmanları da gösterdiği için hayati önem taşır.

Nuclear silo: Bunu, Science facility'nize Covert ops'u ekledikten sonra yapabilirsiniz. Bina, ghostlarınız yardımıyla atabileceğiniz nükleer bomba hazırlamaya yarar. Sakın bunu Red Alert'teki kıytırık a-bomb'la karıştırmayın. Nuclear bomb adını hakediyor. Attığınız binayı ve en azından etrafındaki 3-5 binayı parçalayabilecek güce sahip.

Supply Depot: Warcraft'ın farm'ı işte yaw. Başka açıklamaya gerek yok heralde. Sahip olduğunuz supply depot değeri kadar unit yapabilirsiniz diim, siz anlayın.

Refinery: Rafinerinizi bi tane vespene gaz kaynağı üzerine kurmalısınız. Scvleriniz aynı minerali işlediği gibi buradan da otomatik olarak gazı çıkartıyor ve command center'ınıza götürüyor. Vespene gas oyundaki hemen hemen bütün unit ve gelişmiş binaları yapmak için gerekli.

Barracks: Türkçesi kışla oluyo. Bütün unitlerinizi buradan yapıyorsunuz. Bu bina üssünüzü kurarken yapacağınız ilk binalardan biri olmalı. Marine ve firebatler çok olduklarında işe yarıyolar. O yüzden mümkün olabildiğince çabuk ikinci barracks'ı da yapmalısınız.

Academy: Comsat station yapmak için academy'nizin olması lazım. Aynı zamanda firebatler ve iki yeni upgrade (U-238 shells,

olmazsa olmaz bir binadır.
Engineering Bay: Missile turret yapabilmek için gerekli olan bina kendisi olmakta. Ana fonksiyonu ise askerlerimizin zırh ve silahlarını upgrade ettirmek. Bu binayı hemen yapma zorunluluğunuz yok. Yeterli miktarda kaynağa sahip olduğunuzda yapın.
Missile Turret: Havadaki hedefleri vurmak için gerekli. Hem de kesin gerekli. Yapmamazlık etmeyin, her üsse lazım. Görünmez unitleri görebilmesi büyük avantaj. Missile turretlarınızı korumak için bunkerlar yapın hemen yanlarına.
Bunker: Kaç bölümden beri bunker munker diip duruyoruz neymiş bu bunker sıra ona geldi J. Mükemmel bir korunak ve savunma binası. 4 unit'e kadar asker alabiliyo içine. Her türlü kombinasyon olabilecek şekilde yerleştirebilirsiniz.
Factory: Factory'nizde her çeşit mekanize aracı yapıyosunuz. Machine shop add-on'unu da yapın böylece çeşitli upgradelerden eksik kalmamış olursunuz.
Armory: Goliath yapabilmeniz için armory şart. Bu binanın amacı silah ve araçlarınızı upgrade etmek.
Starport: Bu da tahmin edebileceğiniz gibi bütün uçan zımbırtıların yapımından sorumlu. Science vessel'ı da yaparsanız battlecruiser yapabilme seçeneğine sahip oluyosunuz.
Science facility: Sayns fecıliti 2 ve 3 level upgraderi yapabilmenizi sağlıyor. Aynı zamanda starportunuzdan doğru science vessel yapabilir hale geliyosunuz. Bunun add-on'ları sayesinde ghostlarınızı falan upgrade ediyosunuz.

İşte geldik görevlerin açıklamasına... Görevleri olabildiğince öz açıkladım. Yani ne çok uzun, ne de anlaşılamayacak kadar kısa yazmamaya gayet ettim. Neyse bakalım umarım işinize yarar ve faydalanırsınız:

Terran Missions:

1.Wasteland: Bu bölüm oyunu kavramanızda oldukça kolaylık sağlayacaktır. Bi kaç scv ve marine le başlıcaksınız tabi bi de Raynor (kankamız gibin bişey) var. Raynor'ı başladığnız yerin güneydoğusunda bulacaksınız. Raynor'un altında da daha önceden bahsettiğimiz vulture. Klasik real time strategy birinci bölümü işte bea.
2. Backwater Station: Hemen mineral işlemeye başlayın. Yeterli minerale sahip olduktan sonra engineering bay yapın ve marinelerinizi upgrade edin. Raynor'la yine etrafınızı keşfedin derim çünkü nerde ne olup bitiyo falan haberiniz olsun. Kuzeye doğru ilerleyin. Yolunuzun üzerinde az sayıda zerg görüceksiniz ama sorun çıkartmazlar. Biraz daha gidince içinde academy olan ıssız bi terran üssü bulcaksınız. Comsat'ı kullanarak kuzeydoğudaki infeste edilmiş (nea?) command center'ın yerini belirleyin. Yeterli askere sahip olduktan sonra, command center'a doğru ilerlemeye başlayın. Command center'ı bulduğunuzda onu yok edin ve bölüm bitti...
3. Desperate Alliance: Burda amaç 30 dk boyunca hayatta kalmak. Hemen scvlerinizi çalıştırmaya başlayın ve üssünüzü kurun. Bunkerların önemi bu bölümde çok fazla. Yanlarına da birer missile launcher iyi gider tabii..Factory'yi de ilk bu bölümde yapcaksınız. Temel olarak kurduktan sonra üssünüzü ordunuzu sağlamlaştırmaya bakın. Zamanın dolmasına yakın üzerinize zergling, hydralisk ve mutalisklerden oluşan büyük zerg akınları gelecek. Eğer adam gibi kurduysanız bunkerlarınızı falan kolaylıkla bitirirsiniz bölümü.
4. The Jacobs Installation: İhtiyacınız olan şey bi tane "data disc". Adamlarınızın hepsinin upgradeleri tamamlanmış halde. Koridorun doğu yönüne doğru gidin, adamlarınız karşılaşıcakları elemanları kolaylıkla hallediceklerdir. Sona geldiğinizde önce kuzey, sonra tekrar doğuya dönün ve kilitli kapıları açacak olan garip bişeye rastlayana kadar ilerleyin. Doğunuzdaki odaya girdiğinizde ucubik yaratıklar göreceksiniz, şoke olcaksınız falan...

Kuzeydeki salona (hallway yani) geri dönün ve kuzeye, daha sonra da doğuya ilerleyin. Haritanın kuzeydoğu köşesinde bi tane teleporter bulacaksınız. Bu teleport sizi haritanın kuzeybatı köşesine gönderecektir. Şimdi geniş bi odaya gelene kadar güneye gidin. Burda da yine bi kaç marine ve firebat var fakat çok kasmadan haklarından gelirsiniz. Data disc odanın alt kısmında duruyo. Ona erişince, görevi de bitirmiş oluyoruz.
5. Revolution: Raynor ve marinelerinizi güneye götürdüğünüzde Kerrigan'ı (bu da 2.kankamız) göreceksiniz. Kerrigan bize haritanın bi kısmını göstericek böylece karşımızda ne var ne yok öğrenmiş oluyoruz. Batıya doğru gidin ve karşınıza çıkan missile turretleri yok edin Ordan kuzeye. Sonra batıya ilerleyin. Kerrigan'ın lockdown kabiliyetini sık sık kullanın. İsyancı üsse ulaştığınızda bunkerlardan geçmenizin imkansız olduğunu göreceksiniz. Bu sefer de Kerringan'ın görünmezlik kabiliyeti yardımımıza koşuyor. Görünmez haldeki Kerrigan'ı rampadan yukarı çıkartın ve beacon'a getirin. Şimdi Antiganlar isyan edip sizin tarafınıza geçecek ve anında düşman bunkerlarına ateş edecekler. Hemen hemen herşeyiyle hazır bi üs var elinizde. Bundan sonrası klasik bölüm işte. Mineral toplayın falan kaynaklarınızı iyi harcayın (özellikle engineering bay ve academy yapmayı unutmayın).
6. Norad II: İşte bayağı kasan bölümlerden ilki..Görevimiz iki dropship ve Jimmy Raynor'dan oluşan ekibimizi Edmund Duke'un gemisi Norad II'ye yardıma göndermek. Ona ulaşana kadar bunları gebertmemiz gerekiyor. Adamlarınızı doğuya doğru yönlendirin. Biraz ileride hasar görmüş fakat kullanılabilir bi terran üssü keşfedekcesiniz. Bu nokta da General Duke'un yerini de öğrenmiş olcaksınız. Vulturelarınızla falan etrafı keşfetmeye bakın. Çok sayıda goliath ve marine üretin çünkü üssünüzün kuzey kısmındaki zergleri kısa sürede yok etmelisiniz. Şimdiye kadar haritanın büyük kısmı açılmıştır heralde. Artık güvenle iki dropshipinizi geminin yanına indirebilirsiniz. Bu da bitmiştir...
7. The Trump Card: Görevimiz Psi Emitter'ı confederate beacon'ına getirmek. Beacon haritanın doğusunda turuncu bi noktayla gösteriliyo. Elinizde küçük bi üs var fakat asıl üssünüz güneybatıda konuşlanmış halde. Bu bi kaç tane olan binalarınızı da asıl üssünüze taşıyın (lift off). Üssünüz yeteri kadar güçlü ve dayanıklı olunca çok sayıda siege tank ve goliath yapın. Bunları doğudaki köprünün oraya götürün ve arkadan gelen scv'lerinizle yeni bi üs daha kurmaya başlayın. Üssünüzün önemli kısımlarına missile turretları yerleştirmeyi unutmayın. Her birimden en az bi düzineye kadar sahip olduğunuzda saldırın. Ekibinize bi iki tane de science vessel katın ki görünmez olmuş wraithleri görebilesiniz ve aynı zamanda defensive matrixi kullanabilesiniz.Üsse doğru ilerleyin ve üssün girişine 6 siege tankınızı siege moduna getirerek koyun. Beacon'a giden yolu temizlediğinizde, psi emitter'ı bi tane dropship yardımıyla beacon'ın üzerine getirin. Mission accomplished (red alert rulz)...
8. The Big Push: Bu bayağı kasılcağınız bir misyon. General Duke'u ve diger binalarınızı batı tarafına götürün. Biraz ilerlediğinizde eksik bina upgradelerini görceksiniz. Uygun binaları tam bunların yanına koyun; böylece bedavadan upgradeleri tamamlamış olacaksınız. General Duke'un battlecruiser'ı Norad II size bu bölümde çok yardımcı olcak. Kaynak biriktirmeye devam edin. İmkanlarınız el verdiğinde iki nuclear silo'nuzda da bomb yapın. Hemen batı tarafınızda bi düşman üssü var. İlk hedefiniz bu olmalı. Burayı ya goliath, siege tank falanla dümdüz edebilir, ya da bir ghost'unuzu kullanarak nuclear bomb atabilirsiniz. Yalnız nuclear olaya girmeden önce (yani ghostunuzu kullanmadan) etraftaki missile turretları temizlemiş olun. Wraithlerinizin de görünmez özelliğinden yararlanarak vur&kaç taktiğini uygulayın. Bu üssü tamamen yokettiğinizde, kendiniz bi tane kurun ve burdaki kaynakları toplamaya başlayın.

Vespene gas kaynağının arka tarafına bi bunker, missile turret falan yapın (güçlendirin yani lam alala). Sonunda üssün geri kalan kısmını haritanın kuzeydoğu kısmında bulucaksınız. Gerisi size kalmış diyeyim.

9. New Gettysburg: İşte oyunumuzun sondan bi önceki bölümü. Bu seferki görevimiz protossları tamamen yok etmek. Ne var ki bi yandan da zergleri de zaptetmeliyiz. Zergler bize hemen hemen sahip oldukları herşeyle saldıracaklar. Bu atakları rahat karşılayabilmek için her düğüm noktasında bunker, siege tank ve missile turretları koymak gerekiyo. Aslında bu bölümde saldırının geldiği belirli bi yön yok. Her yerden gelicekler üzerinize. Ben bu bölümde siege tanklardan manyak yararlandım. Haritanın sağ alt ve üst köşelerinde iki büyük protoss basei var. Zergler sizin arkanızda kalıyo. Yeterli miktarda kaynağa sahip olabilmek için iki büyük üsse gereksiminiz var. İlki olarak bulunduğunuz yer, ikinci olarak ise haritanın sol alt köşesinde minerallerin bulunduğu yeri seçebilirsiniz. Unutmayın bu bölümde kaynaklarınız oldukça sınırlı, o yüzden dikkatli harcayın ve saldırıya geçmeden önce sabırlı olun. Bütün protoss zımbırtılarını temizledikten sonra acı bir sürprizle karşılaşacaksınız: Zerg istilası. Zergler çok büyük bi kuvvetle üssünüze saldıracak ve işgal edecekler her yerinizi ama siz protossları yendiğiniz için görevi bitirmiş sayılıyosunuz tabii ki.

10. The Hammer Falls: Ve işte son bölüm! Oyuna haritanın güneydoğusunda başlıyoruz. Görevimiz anladığınız gibi Ion Cannon'u yoketmek. Haritanın güneybatı ve kuzeydoğusunda confederate birlikleri aşmış olarak toplanmış durumda. Haritanın orta kısmı nötral gibi bişi. Vulturelarınızla üssünüzün etrafını mayınlarla çevreleyin. Bu sayede üzerinize gelmekte olan confederate güçlerini yumuşatmış olursunuz. Düşmanınız üssünüze ghostlarıyla yaklaşmayı ve nuclear bomb (nuke) atmayı deneyecektir. O yüzden dikkatli olun ve üssünüze özellikle ghostları fazla yaklaştırmayın. Scanner sweep yaparak çevrenizi keşfedin. Haritanın hemen kuzeybatısında geniş ve kaynakları olan bi alan göreceksiniz. Orjinal üssünüzün güvenliğinden emin olduktan sonra oraya doğru genişlemelisiniz. Silah ve bilimum upgradelerinizi tamamlamaya bakın. Yeni bi command center daha yapın ve kuzey, doğu çıkışlarını iki çift bunkerla güvenliğe alın. Bu yeni üssünüze science vessel göndermeme riskini göze alırsanız, düşmanın üzerinize görünmez ghostları gönderip araçlarınızı lockdown edebilme riskini göze almış olursunuz. En az iki tane starport yapın çünkü sizi zafere götürecek olan battlecruiserlar. Yapabildiğiniz kadar çok battlecruiser yapın ve her türlü upgradelerinin tamamlandığından emin olun. Artık rahatça ion cannon'a saldırabilirsiniz. Böylecenek 10 bölümlük terran campaign'ini bitirmiş oluyoruz.

Şimdi de Zerg ve Protoss'lar hakkında genel bilgi verelim...

Genel Bilgi About the Zerg:

Yani demin alien benzetmesi yapmıştım ya, harbiden öyleler bunlar başka açıklaması yok. Zergler birer bio-mühendislik harikaları (!). Uyumluluk, hızla çoğalma, dayanıklılık ve karşılarına ne çıkarsa çıksın yoketme duygusu içlerine işlenmiş halde. Overmind denilen bi "şey" tarafından yönetilmekteler. Zerglerin tek amacı alanlarını, topraklarını genişletmek ve önlerine ne çıkarsa öldürmek. Zergler normalin çok üstünde bi hızla üreyebiliyolar. Bu çok kısa zamanda çok büyük ordulara sahip olabiliyolar demek. Savaşçıları tek başlarına çok güçlü olmasalarda çok büyük sayılarda oldukları için

bu pek bi dezavantaj sayılmıyor. Önemli noktalardan bi tanesi zerglerin kendi kendilerini "rejenere" etmesi. Herhangi bi zerg ölmek üzere bile olsa yavaş yavaş eski haline geri dönebiliyor. Zerglerin diğer iki ırktan kayda değer diğer farkı ise hiç bi mekanik teknoloji kullanmamaları. Bütün savaş güçleri organizmalardan oluşuyor.

Genel Bilgi About the Protoss:

Protosslar kendi dünyaları Aiur'da çağlar boyunca birbirlerini yemekten savaş sanatını kapmış uzaylı yaşam formları. Fakat bu savaşımlar onların nüfusuna doğal olarak yan etki etmiş. Protoss savaşçıları korkusuz ve oldukça güçlüler ancak savaş alanında her zaman daha az sayıdalar. Protosslar her zaman sonuna kadar savaşmışlar ve yenilmenin bi seçenek olmadığını kafalarına kazımışlardır. Ordu güçleri pahalıdır fakat aynı oranda da güçlüdür. En azından bir zealot'ları bile herhangi bir zerg veya terran askerinden güçlü. Görünmez observerlar mükemmel öncüler, arbiter gemileri ise çok güçlü hava araçlarıdırlar. Bunun yanında high templar'ları sahte unit illüzyonları yaparak düşmanı şaşırtır ve sonra psionic stormlarıyla üzerlerine ölüm kusarlar. Reaver, archon ve carrier gibi diğer protoss unitleri devasa bir yoketme potansiyeli taşırlar. Tabi bir de protossların normal hitpointlerinden başka kendilerine özel bir tür "shield"ları var. Bun onlara inanılmaz bir savuna gücü sağlıyor. Protosslar teknoloji olarak zerg ve terranlardan geride olsalarda, hırçın yapıları ve savaşı kazanma hırsları onları büyük bir tehlike haline getiriyor diyorum ve oyunda işinize yarayabilecek taktiklere geçiyorum:

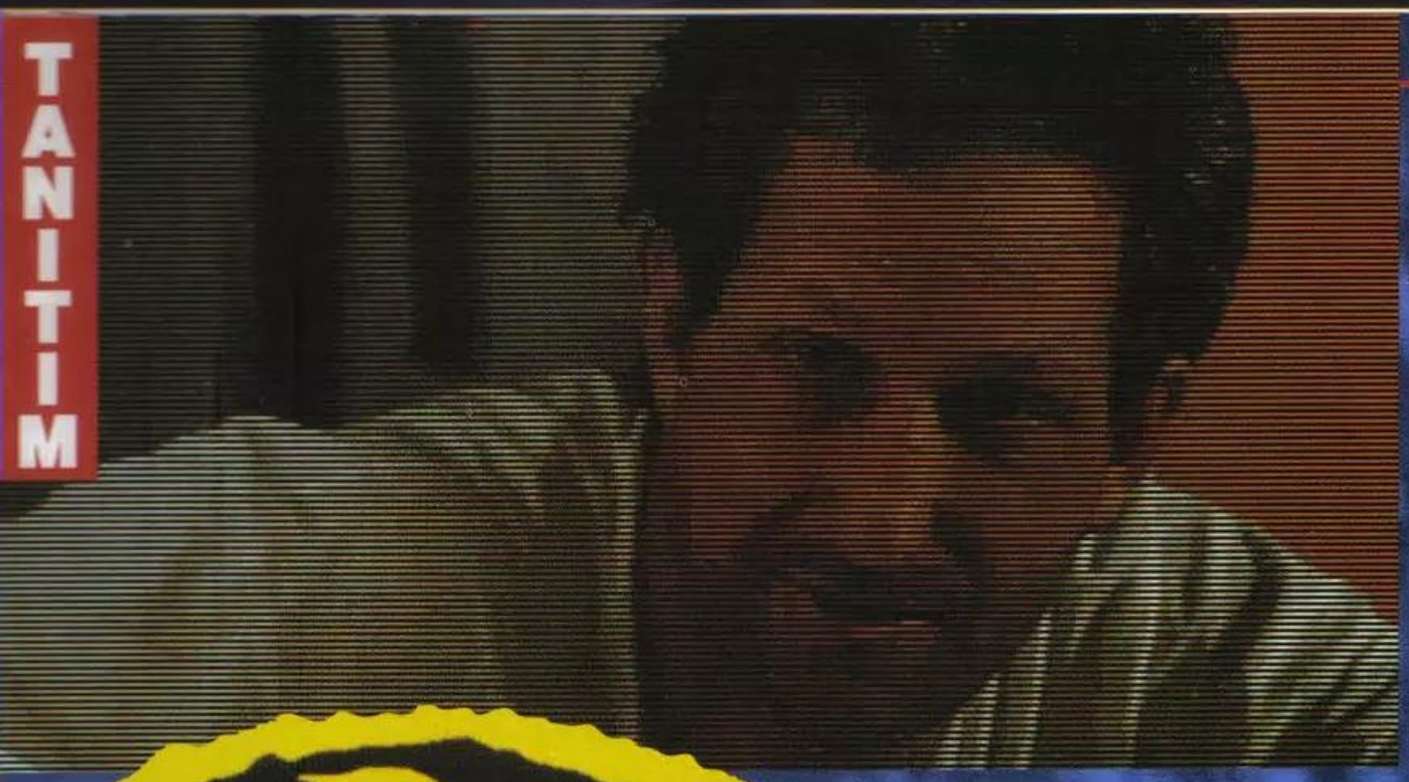
Taktikler:

- Siege tankların siege (fransızca oturmak gibi bişey oluyo zaten yaptığınızda göreceksiniz) mode'unu görmemezlikten gelmeyin. Grup olarak yaptığınızda etraflarındaki herşeyi dağıtırlar.
- Zerglere karşı savaşırken bunkerlarınızı firebatlerle doldurmanızda fayda var.
- Scvlerinizi savaş alanında tutarak hasar görmüş unitlerinizi anında tamir etmede kullanın.
- Ghostlarınızın lockdown yeteneğinden savunmanızda düşmanın ölümcül araçlarının

üzerinde kullanarak faydalanabilirsiniz.
- Her missile turret'ınızın yanına en az bir tane de bunker kurun ki, görünmez unitleri farkettiğinizde onları anında yok etmeye gücünüz olsun.
- Çoğu bölümde yanınızda buluncak olan Kerrigan ve Raynor'ın kesinlikle ölmemesi lazım yoksa bölüm anında bitiyor.
- Vulture'ların spider minelarını verimli ve dikkatli kullanın. İyi yerleştirildiklerinde çok düşman uniti götürürler beraberlerinde.
- Oyunun hiç bir bölümünde "tamam aldık bölümü" demeyin ne olacağı hiç belli olmuyor.
- Oyun yapay zeka bakımından diğer rakiplerine göre çok çok iyi. Farkı farkedersiniz zaten...
- Oyunun cheatlerini büyük ihtimalle Mert'in sayfalarında görebilirsiniz (denenmiştir).
- Oyunu üstü açık bi mouse'la oynamayın (denenmiştir 2).
- Bi yandan chat yaparken bi yandan birşeyler yazmaya çalışmayın (denenmiştir 3).
- Cem Yılmaz esprileri yapmayın.
- Taktik vercem diye geyik de yapmayın.

İşte geldik yazının sonuna...Burçak'a burdan selamlarımı gönderiyorum ve aman diyorum ;). Neyse efendim yazıyı buralara kadar okuduğunuz için teşekkür ediyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum. Byz...

☒Can {set} Kantarcı
set"salyangoz"antweb.aidata.com.tr

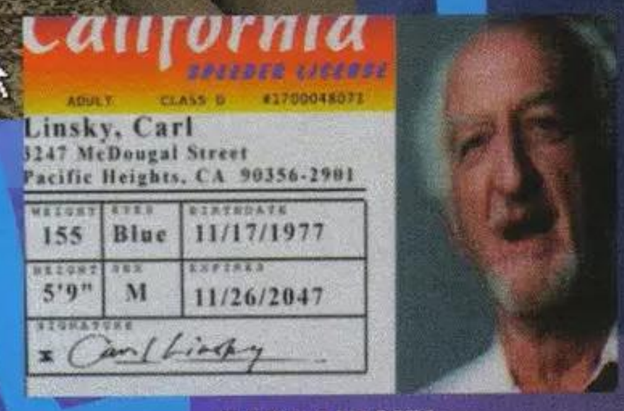


TEX MURPHY

Ey cemaat- i GameShow Tex Murphy' i nasıl bilirsiniz? Peki ya Mean Streets'i. Ne? Duymadınız öyle m?. O halde yıkılın bre gafiller. Bütün zamanların en baba arcade-adventure'larından birini duymamış ve oynamamış olmak cüretini sergilemeniz sizi cehennem zebanilerinin mezesi haline getirmez ama GameShow ailesinin bütün lanetini üzerinize çekmeye kafidir. Yıllar ve yıllar sonra Access firması Mean Streets'i ve onun şapşal dedektifini revize edip temcit pilavı misali beğenimize sunuyor. İyi mi yapıyor dersiniz. Bana sorarsanız, sordunuz dimi, söyliyim o zaman BU KÖTÜ BİR FİKİR!
Uzun zaman önce devirdiğim bir oyunu 90'ların sonunda birtakım teknik üstünlüklerle beraber aynı senaryo üzerinden oynamak beni pek sarmadı be koç. Olmuyor işte kolay kolay oyun beğenmiyorum, eski oyunların tadını hiçbir yerde bulamıyorum. Ardından bunalıma girip benim alette (P120, 16 ram) rezil bir performans sergileyen Overseer' i parça pinçik etmek istiyorum. Kısaca aşağılık bir makineye sahip olanlar+Mean Streets' i oynayıp bitirmiş olan işsiz güçsüz tiplere bu oyunu öneremeyeceğim. Ama siz nasıl olsa beni iplemezsiniz. Patrona yağ çekerek yahut pederi tırtıklayarak sahip olduğunuz kağıt parçacıklarını götürüp bilgisayarcınızın kucağına atın, 5CD'lik Tex' i alın ve başlayın...
Gayet hoş olan hatunla tersleşmeden efendi efendi konuşun. Ardından rezil bir şekilde dizayn edilmiş ofisinizde arkanıza bakıp kapının altındaki broşürü alın bakalım. Aldınız mı? Dönün o zaman. Masadaki video- telefona' a bir klik attırın. American Info Database' den şahsiyetsiz şahsiyetimize dokunduralım.
Soldaki fax'ı alalım. Okuyalım. Kırmızı başlıklı dişinin hikayesinin anlatılmadığı kırmızı kitabı al ve kurcala. İşin bitince soldaki dosya dolabının alt çekmecesini aç. Ayy fare! Üff oyuncakmış. Al onu. Sağdaki dolabı da açıp letter'ı götür. Okuyacaksın tabii. Kitaplıktan metreyi almanızın akabinde hemen soldaki kapıdan beriki odaya dalın. Yataktan oyunu al ve sarışın afet Sylvia' nın anatomisine yakın çekim yapılan introyu seyret.
Sylvia muhabbeti bittikten sonra sehpanın üzerindeki mesajı ve taşları aldın mı? İyi. Inventory ekranında taşları büyüteç ikonuyla kullan. Puzzzleee! Nefret ediyorum, ediyorum, ediyorum ve yalvarıyorum nolur oyun yapımcısı amcalar, adventureların aralarına arcade, puzzle, labirent türünden bilumum sapıklıklar yerleştirmeyin. Sadece beni sinir harbine sürüklemiyorsunuz oyunun atmosferinin de içine ediyorsunuz. Ooo dur bakalım. Access Soft benim gibi zeka fukaralarını düşünüp hadiseyi basite indirgemiş. Kolay levelde (entertainment) 911 yazıp bulmacalar bize atlamadan biz onları atlatıyoruz. Çözmek isteyen çözsün ağa ben hiç bulaşmadım.
Yatak odasında masadaki notu al. Oku. Orta çekmeceyi aç. Oradaki mektubu cebe indir ve göz gezdir. sağdaki nightstand`tan adresleri öğren (sıkıldım artık alın ve okuyun yani).
Mutfağa gidip buzdolabının solundan çantayı alın. Dolaptan muzları alın. Uçarak biricik aşkım, minik(!) kuşum Delores`ciğimin yanına gelin. Onunla adam gibi konuşun yengeniz olur (bu söylediğim oyundaki tüm karşı cins elemanları için geçerlidir) Slyvia'nın yanına ışınlanıp konuşun. Verdiği zarfa bakın. Yatak odasının solunda bir kapı vardı hani. Vardı vardı. Hah işte oradan içeriye süzülüp merdivenden yukarı zıplayın. Hemen sağda çalışma masasını açın. Kağıdı alın.
Masada bir kasetçalar var. Dinleyin. İlerdeki cabinetlerin sol alttakine zarftan çıkan small key' i yerleştirin. Çıkan kağıdı alıp okuyup Linsky' s warehouse' a gidin.
İlerdeki dolaba açtığınızda içini iyice görebilecek şekilde yaklaşın. Alttan ilk iki çekmeceyi açın yazılanları okuyun. Yatağın üzerindekini ittirin hapları alın. Sarı kutuyu açıp tamir zımbırtısını alın. Merdivenden çıkıp kutuları itin. Arkasındaki takvimi de çekip kasaya ulaşın. 498' i enterleyin. Aldığınız passcard' ı bilgisayarla kullanın. Masadaki kutuda Wanda Hanımın adresi var. Götürrrr...Ofise...
Telefona girin. Message' dan Slyvia' nın yalvarışlarına şahit olup Tex Murphy' nin yerinde olmak için can atacağınız bir intro seyredin. Klinikte çukulata renkli maymun Arnie ile laubali olun. Capricorn' a gidip Wanda adındaki balıkla her konu hakkında istişarede bulunun. Peşi sıra Delores bacınıza hal hatır sorun. Ofiste vidphone' a müracaat edip Sony Fletcher hakkında bilgilenin. Fakstan bilgiyi alıp okudun. Sert hatun Eve' in ofisine gittin. Konuştun. En son Sonny'den bahsettin. Bak bakalım gıcık Sonny' nin adresi belirmiş mi solda. Git oraya.
Intronun ardından gelişen olaylarda Linsky' s warehouse' a giden Tex elindeki satranç taşını inceler. Bulduğu kağıdı zarftan çıkan diğer parçacıklarla birleştirir. Ardından doğal olarak 911. Passcard ile bilgisayarın üzerindeki passcard reader' ın kombinasyonundan çıkan ekrana

OVERSEER

Bishop yazar. Makineyi usulca kapatır ve Fresnonun Ofisine yollanır.
Geriye dönüp kapının altından fırlatılmış kağıdı alır. Duvardaki resimlerin altındaki shelf'i iter. Kutudan defteri alır. Bakar. Haritaya gözü takılır. Sonra ani bir hareketle resimlerin olduğu açıya döner ve 911. Aldığı resimle beraber Capricorn yolları görünmüştür ona.
Wanda Abla sıkı muhabbetleri sevmektedir. Sony' nin apartmanı uzak değildir. Gider. Ofise döndüğünde yorgundur. Yaşlı kurt Sony' nin mektubunu okur. Kararını vermiştir yıkıntılara (Anasazi) gider...
Tekerlere hareket verir (911) Taşın sahibidir artıkın. Kuyudan kovayı alır. Merdivenden yukarı tedbirli şekilde davranarak tırmanır. İçeride yerde duran taşı aldığı gibi merdivenden iner. İlerleyip karşısına çıkan kapıyı açar. Solda kendi halinde duran çubukları eller. Tarumar olmuş duvardan taşı ve kutuyu alır. Üzerinde "private property" yazan işaret levhasının oralarda bir yerlerde bir adet taş daha bulur. Ağacın yanında bir kitap gözüne çarpar. Kurcalar. Solda yine taş (bıktım) vardır. Üste çıkar. Kapıyı aralar. Odadan sopaları ve ipi alıp yılana dikkatini yoğunlaştırır. Yıkık dökük duvarın oraya dönüp kapıdan dalıp sağ yanındaki boruyu alır. Aşağı doğru inerken taş artı çömlek ikilisini iç eder. İlerden bir yerden sarmaşığı alır. Sarmaşık, kutu, fare üçlemesi aynı zamanda bir tuzağı ifade etmektedir. Yılanlar ve tuzaklar konusunda gerçek bir uzman olan Texy sürüngeni döşeğinde rahatsız etmekten çekinmez. Aldığı taşla kuyuya ulaşan Texy ipi boruyla teşekkül eden zamazingoyuda kovayla kullanır. Gerisin geriye koridora dönen Sexy Texy yolunda devam eder. Çıkan tabelada



CARL LINSKY:
İntihar etti, kurtuldu gitti ama yüklü miktarda hayat sigortası olduğundan izi kaldı. Kim öldürdü (intihar kesin diil de) bulcaz bakalım beraber...

SYLVIA LINSKY:
Carl'in kızı. Sarışın, dolgun ve de seksi. Sigorta olayı yüzünden katil o olabilir, ama ona bakarsanız olsun da... Gelsin beni öldürsün (çeşitli şekillerde).

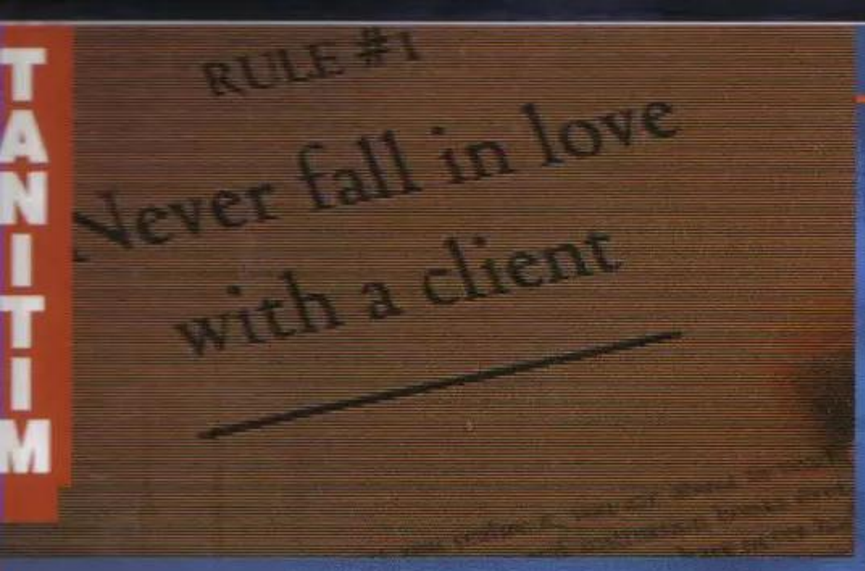
DOLORES LIGHTBODY:
Zevksiz adam Carl'ın sevgilisi. Katil olma ihtimali yüksek. İnsanın aklına ilk olarak talihsiz bir yatak kaza geliyor (ouch).

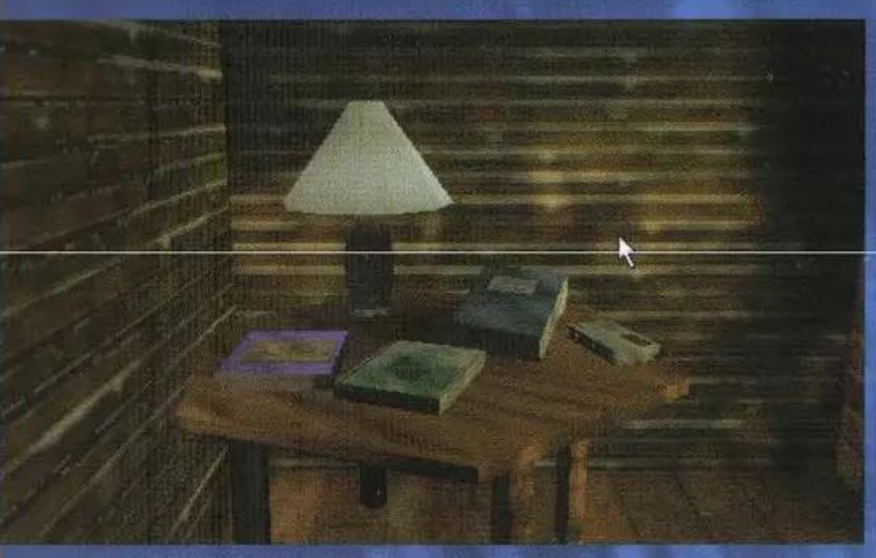
EVE CLEMENTS:
Bir diğer vıdı vıdıcı, polis komiser hanımı olarak calışıyor. Bir işe yaramıyor. Katil diil (herhalde) ama topoş olduğuna bahse varım.

elindeki numaralı taşların ilkiyle puzzle'ı çözmeye koyulur (911).
Açılan kapı marifetiyle geldiği odanın zemininden urgan kalıntılarını kapar. Zeki adamdır bizim Texoş iplerle tahtaları birleştirip merdiveni icat eder. Bu Texoş için küçük, insanlık için böyük (yazım hatası değil espridir bu, kurcalamayın) bir adımdır. Her ne hikmetse merdiveni inceleyen Texciğim (yumuşadık) dışarı çıkar. Merdiveni boşlukta kullanmayı akıl ederiz. Ederiz de... Karşıda gözlükle,saati araklayan Hırsız Texo onlarında b... unu (artık aile dergisi olduğumuz gerçeğine alışmalıyım) çıkarır. Kapının orada bir zımbırtı vardır. Ayrıca yerdede konuyla alakalı bir teklik varsa olan olmuş demektir. Bandı ve yayı devrelere sürttürünce open sesame 2000A.D hadisesi ve içerdeyiz...
Bak bak nerelere gelmişiz. Uyuyakalmışım. Ehem devam... Bilgisayardan notu almıştım güzelim. Kapının oralarda dedektör vardı ve bu benim gözümden kaçamazdı. Konsoldaki düğmeleri şey ettirip bilgisayarı açtım. Yatak altları her daim mahremiyet taşıyan mekanlardır ve tabii olarak bende baktım. Yaa işte oltaya takılan bir video. Detektörden çıkan CeDe' yi video ile kullandım. Umarım kulaklarınız temizdir çünkü buradaki suratsız herif size son anda bir passsound (o ne be) veriyor. Neyse ben ritmik hareketler eşliğinde bu sesi sağ yanımdaki tuşlarda kullanıverdim. Kartı kaptığım an küllüğe gözüm takıldı. Dolaptan passcard reader' ı almak zahmetine katlanıp onunda computerle kombinasyonunu sağladım. Kart ve Kart okuyucuyu kullanıp ardındanda ekrana "Checkmate" yazarım. Yazamaz mıyım? yazdım işte... Wandaaaaaa
Ah Wanda ah dedikten sonra tıpış tıpış ofisin yolunu tutun bakayim. Geldik mi? Yok ya. Ah gelmişiz. To continue...
Vidphone' a başvurup STG nedir, kimdir, nasıldır diye sordum bittabi ki. Faksı alarak Wandanın kollarına döndüm. Sormaktan çekinmem. Soru yağmurunun sonrası ofisimin sıcak (!) atmosferine döndüm.
Fax gelmiş işte. Almamazlık ve okumamazlık edemedim. Vidphone'dan Frank dedeyi aradım. Muhtelif lakırtılar sonrası Gideonlu mekana geldim. Sahiple sıkıcı bir tantana akabinde Rank Chess Shop'a ulaştım. Uyuz latinlede geyiğimizi kurdum. Ofiste telefona küçük bir klik yapmak istedim. Yaptığım gibi kendimi Val Davis halamın lab' inde gördüm...
...ve Texoş bilgisayarı bulur. Ona bir bakış fırlatır. Kağıtlar... Merdiven arkası maymununa bakar. Ona acır. Radyoaktivite içeren odanın oradaki kapının yanında bir sopa olmalı. Aldı onu Texy. Depodan aldığı ilacı muzlarla kullandı kurnaz Texy. Daha sonra bunu ERTUNÇA veren Texoş keşke uyku ilacı yerine arsenik kullansaydım demedende edemedi. Kafeste kutu, kutuda passcard olması tesadüf değildi elbette. Tehlikeli kapıyı açarken ardında save edilmesinin faydalı olabileceğine dair mesajda bırakır hani. İçerde tam sağda panele yaklaştı. Linsky Warehousedan almış olduğu kiti kullanınca tabii olaraktan yine 911. Reader'ı aldı. Lab' e döndü. Onu ona koydu (Reader üzeri az compu), kartı da onun üstüne ve

Queen yazarak ofise döndü. Kapı altı mesajını alan Texoş Sony Betamaxın evine zaplandı. Sörf locası nasıl bi yer olur acep (big surf lodge)
Mutfakta tezgahın orada anahtar vardı. Onu kapan sıkı dedektif başlarda bir yerlerde aldığı mezurayla mıknatısı evlendirir. Standın üzerine onları yatırır.
Anahtardan çocukları olmuştur.
Camdan kapı bununla açılır. İçeri girilir. Sağ yandan masanın üzerinden cüzdan alınır. İncelenip yerine konur. Yataktaki çantaya bakılıp girişin yanından mutfağa uzanılır. Musluğun altında sağ üst taraftaki çekmece fark edilir. İçinden çıkan şişe cebe atılır ve koltuğun üzerinden yastığın altından "chart" alınır. Yastık düzeltilir. Yatak odası istikametine yönlenilip dolap açılır. İçindeki elbiseler incelenir. Aman denir telefon zırladığı an itibariyle dolap kapısı kapatılır. Demo akabinde dolaptan çıkılır. Dolap kapısı örtülür. Banyoya gidilir. Duşa ilerlenir. Giysiler incelenip yerine konur. Suratsız Big Slade efendi ziyarete geldiği esnada perdeler çekilir, insanlar çömelir ve beklemeye başlar. Sert çocuk voltasını aldıktan sonra yatak odasına uğranılıp yataktaki çantayla kelepçe anahtarları kullanılır. Glass dooor denilen yerden tüyülür...
...Kusmuk görünümlü ofiste ilk yapmam gereken elindeki materyalleri incelemekti. Random olabilecek bir şifreye sahip olan çantayı açmak için cüzdandaki bilete baktım. Çıkanları biraz kurcalayınca küçük bir kâğıtçıkla karşılaştım. İnceledim. Yazdım (Post, Office, Box, Number, 969) Chart ile oluşan çözülmemiş kodu birleştirip bulmacayı çözdüm (911). Postahaneye bir iki..... Kaldığım yeri kafama bir yerlere "save " ederek kanun ve düzen partisinin genel merkezine ulaştım. Karşıma dikilen biraderle havadan sudan konuştum. İkilediği vakit micky farenin (Bottle of Micky) ilacını kahve makinesine bocaladım. Erkek tuvaletine kendimi gizledim.
Postaneden aldığım mesaja baktım. 11 nolu locker'i açtım. Çıkan kâğıdı diğerinin üzerinde kullanıp şifreyi buldum. Şifreyi inceleme işleminin ardından lobiye gittim.
Korumadan anahtarları yürütüp Law and Order teşkilatının görünürde başı olan ama aslında maşa niyetine kullanılan Robert Knott'un ofisine gidiverdim. Kapıyı açtım. Yan taraftaki alete Piranha yazdım. Masadaki kağıdı alıp inceledim. Soldaki çekmeceyi açıp dosyayı aldım. Sol taraftaki koltuk kendi halinde duruyor gözüküyordu. Buna müsaade edemezdim. Çektim.
Anahtar çıkmaması için dua ederken çıktığını görüp lanet

TANITIM





etmeye başladım. Milletin işi gücü yok oraya buraya anahtar gizleyip, sağa solada puzzle serpiştiriyor. Hayal gücüne tükürdüğümün programcıları sizi...
Her neyse sakin olmalıydım, oldum.
İncelediğim anahtarın üzerindeki sayı 17'ye tekabül ediyordu. Duvardaki yılana klik atıp tuvalete ihtiyaç molası vermek üzere yollandım (gerçekten). 17 numaralı dolabı açmak ve karta ulaşmak sorun olmadı şahsım için. Robert dayımın ofisi uzakta değildi. Gittim. Vidphone'u kullandım (6736737263)+ (69835374663). Ne bu ya? Anlayanınız varmı? Devam...
Kasanın yanına gidip şifreyi girdim (6736737263). Noooooluyo ya? Bu sayı 3 ,4 haneli olsa ne değişirdiki? Bilmiyorum. Bildiğim çıkan siidiiyi senaryo gereği almak zorunda olduğumdu. Yaz köle Hayri yazzzz. Opsss karıştırdık yawww. Lobide masadan ID'i kartını aldım. Kapıda kullandım onu. Gizemli (Mystery kapa parantez yere gitmek farz olmuştu benim için. Kısssa bir film şeridi geçti gözümün önünden. Sonrasında Capricorn şirketindeydim.
...Texoş son derece sıkıldığı bu maceranın tamda bu noktasında "save " etme zaruretini hissetti. Başını sağa meyletti ve akvaryum dünyasını izlemeye koyuldu. Resmi farketti. Ona dokundu. Çiviyi aldı. Mutfakta lavabo içinde alınmayı bekleyen hortumu almış olabilirmiydi acaba. Hayır!!! Önce dolaptan Uganda anahtarını aldı. İngiliz hortumunu Uganda anahtarıyla söke söke çıkarttı. Alttan biryerlerden de çakmağı cebine indirdi. Aldığı hortumu çiviyle birleştirdi. Oluşan aletle akvaryumun dibindekini kullandı. O zımbırtının içinden de kimlik çıktı. Yatak odası (Maşallahımız var girdiğimiz her mekanda mutlaka yatak odalarına şöyle bir uğruyoruz) ziyareti esnasında döşeğin altından bebeği aldı. İnceledi. Ön kapıya koştu. Açtı ve kendi ofisine sakin, mağrur bir ifade takınarak ayaklarıyla (!) yürüdü. Rabırt enişte konuşmaya pek bir hevesliydi....
...Ama konuşmanın ecele faydası olmadığı bir kez daha ispatlandı. Roberto çiyan ve solucanlara öğle yemeği olmak üzere toprağa yumuşak iniş yaparkene bende oradaydım. Meftanın yanından ölü soyuculuğu yaparak anahtarları yürüttüm. Yatak odası (çıldıracağım) dolabından kumaş parçalarını toplayıp bebeğe diktim. Ön kapının önüne gelip swich'e dokundurdum. Mutfaktaki dolaplardan birinde bir ip buldum şömineden bir odun götürüp bu odunuda iple kullandım. Bebek pencerede " drone " rolüne soyunmuş iken odunlu ipi çatıya (deliğe) fırlattım sağlığımın bozulmaması açısından.
· Telefona alooo dedim. Çirkinlik abidesi hanım polisin bürosuna gittim (Müdavimleri bilirler bu kadın Mean Streets' te erkekti, dünya ne hale geldi beaaaa.) Muhabbet ertesi Fresno office'e yolum düştü. Paketi aldım kurcaladım. Elımdeki Tag ile tug'u (alphabet) kafa kafaya vurdum. Bakıverdim onlara. Gideon' a gitmeliydim...Konuşmalıydım...Nexus beni bekler vaziyetteydi...
IRS makinesine bakıp,açtım.Board'daki notları ve passcard'ı aldım. Almak mecburdu çünküm notları incelediğimde N216 diye bir hadiseye rastgeldim. İlginçti. Soldan duvarın yanından lambanın kapağını açtım ve kartı kaptım. Sağdan devam edip koltuktaki reader'i aldım. Cam dolapların sağındaki slıder'da demincek aldığım kartı kullanıverdim. Bu yolla açılan dolaplardan N216 nolu olanını bulup içinden solusyonu aldım. Masadaki şırıngayı bununla kullanıp bu iki dosta gözlerimle(!) baktım. IRS machine'ın başına çöreklenip aleti aktive ettim(911)
Zarfı incele ve içinden çıkanlarıda tabii. Passcard reader'ı computer'in üzerinde kullan. Kartıda ona yerleştir. Gambit yaz.
Helaya git. Beş numaralı dolapta bir broşür olmalı. Al onu. Lobide güvenlik monitörlerine bak. Receptiona'a git. Music Stand'ı al. Broşürle onu birleştir ve kamerayla kullan. Bayrağı salla. Kapıya bak, açmaya çalış. Masadan stick'leri al. Kapının yanında mevcut bulunan aletle kullan stickleri. Sonrada ID kartı. Kafayı öne eğip yerde gördüğün kağıdı al. İncele. Masadaki fotoğrafıda almalısın. Yukarı çekmeceden memoyu kap. Duvardaki yazıya bak. Sağdan tape recorder'ı kullan. Oralardaki orta çekmeceyi aç. Resmi al. Bak. Bardağın altında bulunan kağıdı alıp resepsiyona dön ve telefondan 107'yi tuşla. Lobide kartı kullanarak ofisine git.
Phone'dan mesajları dinle. Rank Shop'a git. Asanlord'a ve kontrollerine bak. Sağdan ikinci rafdan kutuyu it. Paneli açıp düğmeye basarak asankont'u çalıştır. Toolboxtan bıçağı al. Süpürgenin yakınlarındaki taşıda al...
Asanduke yol alır. Sonra şıklar belirir (b, a, c, b, c, a, e, b, b). Güvenlik şeması koltuğun üzerindedir. Tex onu kaçırmaz. Satranç tablasına bakar. Yatağın ordaki kutuyu açarak satranç taşlarını aldı. Yatağın diğer yanında bulunan demir çubuğu kaldırdı. Satranç tahtasına taşları yerleştirdi (911) Kapıdan ilerledi. Asanmarquie aşağı doğru yol alıyordu... Avizeye baktım. Sola dönüp sağdaki düğmeye bastım. Trabzanları sökerek çıkardım. Onları demir çubukla kullandım. Oluşan sopayla avizeye dürttüm. Sağ uzak köşeye gittim. Aşağı baktım. Paneli açıp kullandım (okuyucunun Alt ve F kombinasyonunu kullanması tavsiye olunur) Aşağıdan koridora daldım. Sağa dönüp az gittim uz gittim ve nihayetinde bir oturgaç (TDK) karşıma çıktı. CD'yi aldım. Devam ettim. Karşıma çıkan kapıdan girdim. Masadaki kumbaraya para attım. Anahtarı kaptığım gibi kendimi kanepenin yanıbaşında buldum. İncil ruhumun kurtuluşu için bir araç olabilirmiydi acep. Sanmam. Ancak aldım ve kitaplıktaki kitapları inceledim. Artık bir haçımda vardı. Okuyucularımı kutsadıktan sonra haçı duvardaki kılıç figürünün üzerinde kullandım. Malum objeyi aldım.
Holde ilk soldan döndüm. Karşıma çıkan ilk kapıdan girip masadaki bilardo toplarını aldım. Sehpadan bulmacayı aldım ve çözdüm. Gerisin geriye holden çıktım. Sola saptım. Panelde bildik numarayı uygulayarak içeri girdim. Bilgisayarın tepesinden 2. diski aldım. Makineyi açıp elimdeki birinci ve ikinci diski disk playerda kullandım. Arkamdaki panele baktım. Passcardı kullanıp galeriye döndüm. AsanSİRe bindim.
Bu andan itibaren işler çatallaşma ivmesi kazanmıştı. Her adımımı olmasa bile sık sık "save" kolaylığını kullandım. Yatağı hareket ettirdim. Duvara göz attım (911). Dışarıdaki rafa baktım. Demiri almaya çalıştım. Sonrada tuğlayı. Tuğlayı rafa attım. Zincirle yerde bulunan bezi kaldırdım. Torch' u kullanarak demir parmaklıkları aştım. Özgür müydüm...Henüz değil...
Hücreden teli alan Texy robot macerasına atılmak istemediğinden Alt+D'yi kullanmak akıllılığını gösterir. A ve B arasındaki kapıyı bulan dandik kahraman teli anahtarla kullanır. Anahtarın ruhuna değil ancak bedenine sahip olmuştur. O bedeni kapıda kullanmaktan çekinmez.
Sola döner. Kapıyı açar. Sandalyeyi ittirerek gas mask'ı alır. Kapıyı açar. Onu takiben sağa dönüp diğer kapının kilidinide anahtarlar. Yere bakan Taxi passcardı ele geçirir. Be ve Ce arası kapılarını açar. İçeride soldan üçüncü hücreden bir anahtar sahibi daha olur. D kapısından anahtar yoluyla dalar. Kapının yanında paneli açıp 10 numaralı hücreye ayarlar. On nolu hücredeki sandıklardan patlayıcıları alır. Mahzene iner.
Sağa döner. Sağdaki kapıyı açar. Yeşil kutuyu alır. İnceler. Filtreyi alır. Aşağıya devam ederek sola döner. Kapıyı açar. İçerdeki aleti şöyle bir süzer. Dışarı çıkar. Fan'ı görene kadar gider. Fanın altındaki kutuya bakar.
Paniklemez. Deminki aleti kutuda kullanır. Holden aşağıya usulca süzülür. Koruma çıkınca durur. Durunca bakar. Bakınca görür ilerdeki kutuyu .Yerinden oynatır onu. Eğilir ve sandıkların ardına geçer. İkinci zamazingoyla hizalarınız buluşuncaya kadar pozisyonunu korur. Ayaklandığında tornavidayı sandığın üzerinden alır. C bloğuna döner. Duvardaki kutuyu tornavidayla yerinden söker. Kapıyı açıp mahzene iner.
Alcatraz kuşu kanat çırpmak üzeredir artık. Patlayıcı ve canister güzelce bantlanır. Bombayla filtre akraba olur. Filtrezasyon sistemi üzerinde filtre kullanılır. Holden aşağı inilir, odaya girilir. Masadan fırça yenir (bu ne demeyin espri yapmazsak ekmek yiyemiyoruz). Yenilen fırça kurcalanır. Passcard kullanılıp yukarı çıkılır. Gideon' s hair alete konur.
Sırasıyla;
A- Queen / B- Draw / C- Castle / D- Gambit / E- Bishop / F- Resign / G- Checkmate / H- Knight yazdıktan sonra Rd1, Rxe7, Qxd7, Bf5, Bd7, Bxe7 hamlelerini yaparak Tex Murphy: Overseer etiketli bu oyunuda tozlu arşivlerin izbe derinliklerinin kucağına havale ediyoruz. Bitmiştir. Bitirilmiştir...
Şimdi bir kaç laf edelim.
Tex Murphy' nin elimdeki versiyonu ya makinemin konfigürasyonu ya da CD problemleri yüzünden büyük problem yaratmıştır. Bu biir..Oyundaki bazı boşluklar özellikle bırakılmıştır. Bizi okuyan tiplerin zeka-i evvel olma ihtimalinin olmadığı varsayılmıştır. Bu ikii...Bendeniz bu mekanda (Kamer) yeni işe başlamış bir garibim (sömürü). Şu aralar patrona takla atma periyodundayım. Yani bana kalsa Tex Murphy' i hayatta oynamaz, hayatta da yazmazdım (çok yavaş). Binbir güçlük ve sıkıntıyla yazılmış yazı bu kadar olur. Eleştirmek için bahane arayan sevimli (!) gıcıklara önemle duyurulur. Bu da Üüüçç... Dördüncü bişey aklıma gelmiyor...Eh sanırım bu da döörttt.

☒Ertunç Burak

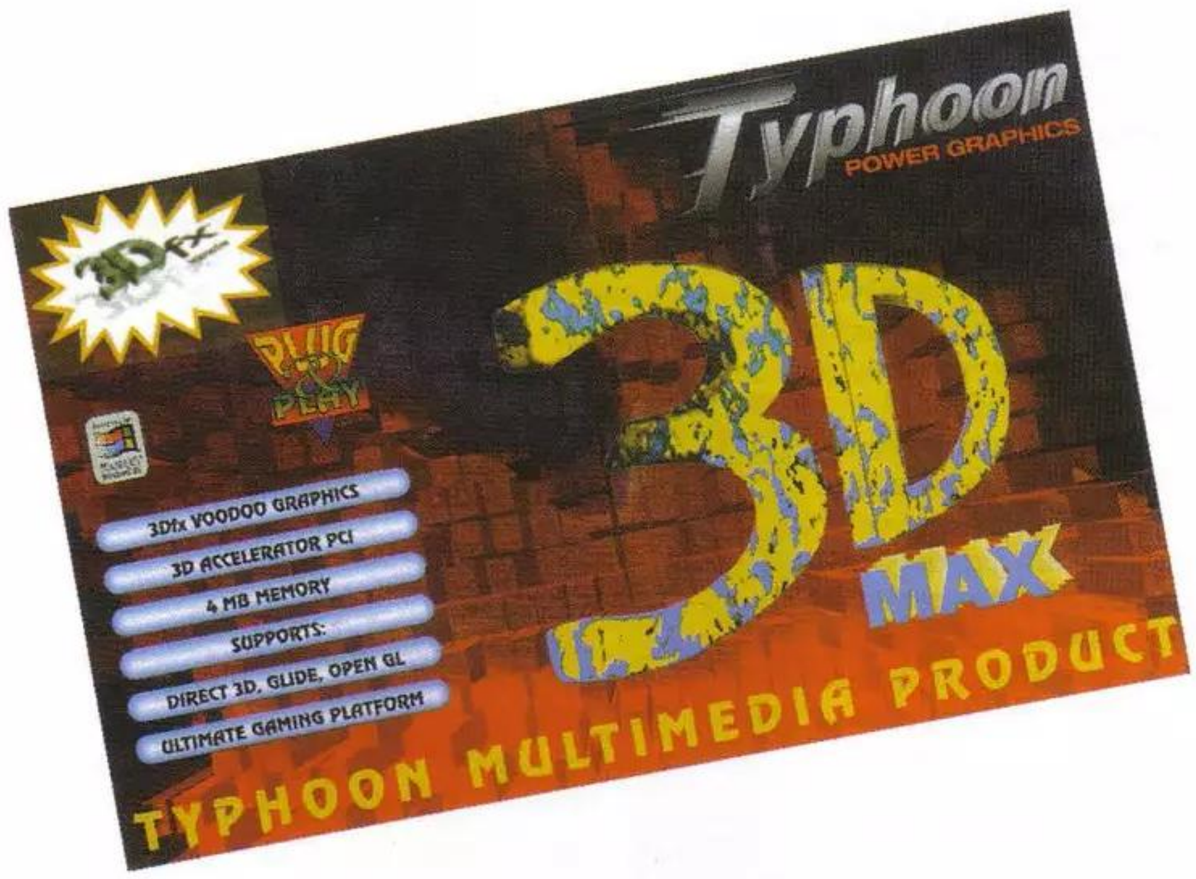
FİRMA: ACCESS SOFTWARE
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 120MB HARDISK
GENEL: %63

Typhoon

Avrupa`nın bilgisayar devi Typhoon Anubis artık Kutaicom güvencesi ile Türkiye'de...

MEVCUT GRAFİK KARTINIZ NE OLURSA OLSUN TYPHOON MAX 3D OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK

- ✔ 3DFX Vodoo chipset
- ✔ 4 MB memory
- ✔ Direct 3D, Glide, Open GL
- ✔ Olağanüstü oyun performansı
- ✔ Yüzlerce oyun desteği



Typhoon

- ❒SOUND SYSTEM
- ❒VIDEO GRAPHIC SYSTEM
- ❒JOYSTICK, CYBER GAME SYSTEM
- ❒MODEM
- ❒ACCESSORIES

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

KUTAI Com

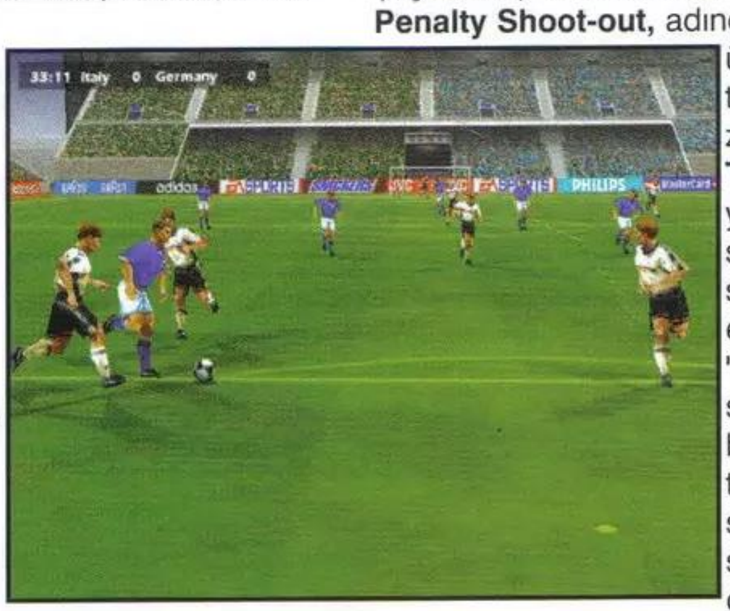
ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

BÜYÜKDERE CAD. SİVRİTAŞ SOK. NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL

TEL: (+90 212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 472 - 273 2855 - 273 2856

FAX: (+90 212) 266 0353 **WEB SITE: www.kutai.com.tr** **e-mail: kutai@turk.net**

- Sen DeJaVu nedir bilir misin Ghozy'im?
- Diyalog mavrası yapacaksan ben gidiyim Muder'im.
- Tamam, zaten benim de hiç tadım yok. Sadece hani bazen bir an dururusun, yaa ben bu 'aanı' daha önce yaşamıştım dersinya, işte ona DeJaVu deniyor.
- Abicim ben de biliyorum kuşu dejavu'yu, ne ilgi şimdi, bişey mi anlatmaya çalışıyorsun?
- Bak Ghozy'im, geçen ay World Cup 98'i yine burada, yine ben açıklamıştım hani, hatırladın mı?
- Hatırlamadım. Ne olmuş?
- Olsun, işte açıklamıştım daaaa, o preview'dı, şimdi review'ını yapacağım. Aynı 'aanı' yeniden yaşar gibi oldun değil mi?
- Lütfen Muder'im yaa, lütfen güzelim bee...



Adventure açıklayarak girdiğim dergide, spor oyunları yazarı oldum çıktım. Fifa 98'den sonra, gelmiş geçmiş en iyi spor oyunu (futbol demiyorum, şahsi görüşümdür, o ayrı) World Cup 98'le bir kez daha beraberiz (Spor oyunları yazarı olununca insanın ağzı da değişiyor böyle, beraberiz, hep birlikteyiz, hiç ayrılmayız tadında).
Dünya Kupası çok büyük bir organizasyon, oyunu da gerçekten büyük. Gelin şimdi hep beraber ince ince detaylarla konuyu açalım, tanıyalım oyunumuzu.
EA'nın mükemmel demolarına alıştığımız için bu oyunun demosu da şöyle güzel böyle süper demiyorum, ancak müzik konusunda bir diyeceğim var, grubun adını tam hatırlayıp yazabilsem (ChumbaWumba... kesin yanlış yazdımya neyse), şarkılarının adını yazamayacağım doğru şekilde ama diyeceğim, çok güzel müzik. İlk karşılaştığımda bayağı şaşırdım, haydaa ne alaka falan dedim ve adamlar aşmış yine diye ekledim. Grafiklere efektlere falan hiç girmiyorum...
Ve girmediğim için de direk olarak ana menüye geliyoruz:

Bu kez ortada bir CD ve yanda da bir yardımcı menü var. Ortadaki CD'den başlayayım. **Friendly, World Cup, Penalty Shootout, Training** seçeneklerine buradan ulaşıyoruz. İsterseniz, modemle ve seri kabloyla iki bilgisayarı bağlayarak da oynamak mümkün oyunu. Onun için de CD'nin ortasında iki seçenek mevcut.
Friendly, dostluk maçları, oyuna ısınmak için idealdir, bilirsiniz. Takımları seçip maça başlamak mümkündür.
World Cup, dünya kupası, takımı ya da takımları seçerek, **Qualifiers** (kupaya katılmaya hak kazananlar) ekranına geliniyor. Bu ekranda, 'randomise' seçeneğiyle isterseniz, rastlantısal olarak bu takımları değiştirebilirsiniz. **'Forward'** deyip ilerledikten sonra, gruplara geliniyor. **Randomise** seçeneği burada da mevcut. Daha sonra gelinen yerse, maç ekranı. Burada, maçın uzunluğunu ayarlayabilir, full schedule'dan tam fikstüre bakabilirsiniz.
Performance Leaders ise, gol ve görülen kartlar açısından değerlendirmeleri ve sıralamayı verir. Buradaki **Squad** seçeneği, takım olarak lideri ve takipçilerini görmenizi sağlarken, individual, kişi bazında performans tablosudur. **Overall**'sa genel (kişi-takım) verilerini verir hatta veriverir.
Penalty Shoot-out, adından da anlaşılacağı üzere "penaltı at - penaltı tut" çalışmasıdır. Ayrı bir zevki olduğu söylenebilir.
Training'den antreman yapabilirsiniz. Takımı seçtikten sonra, ama bir saniye, takım seçme ekranında yandaki **"team history"** seçeneğinden bahsetmedim. Bu, takımın genel tarihi, maç sonuçları, dünya kupası sonuçları ve o ülkenin gelmiş geçmiş, en büyük'leri gibi bilgilere ulaşmanızı sağlayacak ikondur. Ayrıca burada trivia seçeneği ile Dünya Kupası - Futbol bilgilerinizi de yoklayabilirsiniz. Bu trivia'lardan, devre aralarında da çıkıyor. Eğlenceli.
Ne diyordum, takımı seçtikten sonra, kontroller seçiliyor ve ardından da ne çalışılacağı, neyin antremanının yapılacağının seçimi bulunan ekrana geliniyor. Penaltılara, serbest vuruşlara ve kornerlere çalışabileceğiniz gibi, dilerseniz tüm bir maçın da provasını yapabilirsiniz. Hatta rakip takım kaç kişi olsun, siz kaç kişi olun'a kadar ayarlayabilirsiniz.
Seçeneklerimiz bunlardı. Şimdi yandaki ufak menüden bahsetmek istiyorum. Buradan oyundan çıkmanın yanısıra, **options, team management, load game, view highlights** ve **credits** seçeneklerine ulaşabilirsiniz. **Options**'la başlayayım.
Dört çeşit ayar var bu menüde. **Match Options** (Maçla ilgili ayarlar): Devre uzunluğu, oyunun dili, otomatik geri gösterim olsun mu olmasın mı, saat ilerlesin mi top dışarı çıkınca, ilerlemesin mi gibi seçeneklerin yanısıra, zaman ve skor maç esnasında ekranda gözüksün mü gözükmesin mi, adamların altındaki yuvarlaklar (indicators) olsun mu olmasın mı gibi sorulara da kafanıza göre yanıtlar verip, oyunu daha kendinize özel bir hale getirebilirsiniz. Radar'ı ve oyuncu numaralarının olup olmamasını da ayarladığınız bu menüden, saha şartlarını da (otomatik, sıcak, kuru, yağmurlu, ıslak, buzlu) belirleyebilirsiniz. Yine aynı menüden, kameraları da ayarlayabilirsiniz.
Gelelim **Gameplay Options**'a, yani oyunun oynanışıyla ilgili ayarlar.
Difficulty, zorluk derecesidir. Amateur, Professional ve World Class olmak üzere üç seçeneğimiz var. Amateur çok kolay, Fifa98'de olduğu gibi diyebilirim. Karşılaştırmaya gerek duydum çünkü, World Cup 98'in Professional Level'ı Fifa'nınkinden daha zor geldi bana. Hatta yardımcı tester'ım Alper'in de fikrini aldım, "bu ne abi yaa, amateur'e ayarlıyom, çok zor bu" dedi kendisi, iyi dedi.
Offside'ı geçiyorum, bilirsiniz. Maçta sakatlık olup olmamasını yine **Gameplay Options**'dan ayarlarsınız. **Referee Strictness**, hakemin sertlik durumudur. Random olarak belirtirseniz, rastlantısal sertlikte bir hakem gelir, isterseniz kendiniz de belirleyebilirsiniz hakemin sinirsel durumunu.
Substitutions, yedekler demektir. Sayılarını buradan belirleyebilirsiniz. **Fatigue** ise, bilirsiniz, W tuşu ile adamlarınızın daha hızlı koşmasını sağlarsınız. Hızlı koşan atın yorulması işten bile değildir. Ay hiç alakam yokken mavra yaptım iyi mi? Her neyse, at yorulsun mu yorulmasın mı, Fatigue on? Fatigue off?
Player Attributes, oyuncuların kendine has nitelikleri açık mı kapalı mı olsun seçeneği diyeceğim ama bundan tam olarak emin olabildiğimi diyemeyeceğim.
Catch-up Logic, oyun sizin mantığınızı yakalıyor ve artık her ortanıza kafa çakıp gol yapamıyorsunuz vs şeklinde belirtmiştim daha önce bir defasında bir yerde, şimdi anımsayamadım. "Yani mantığı yakala, oyunu zorlaştır, yakalama kolay olsun" denilebilir.
Handicap ise engel demektir, geçen yazımda da geniş olarak anlatmıştım (Ghozy'im bak, DeJaVu yaptım sana ehehe)

şimdi kısaca değineyim (kısa DeJaVu); oyuncunun kazanması seçtiği takıma değil de, onun genel yeteneğine bağlı oluyor'muş, demişim. Doğrudur.

Gamespeed ise oyunun hızı. Oyun şimdiye dek gördüğüm en hızlı futbol oyunu, yeri gelmişken belirteyim dedim. Yine de bir oyunun hızı, çalışıp çalışmayacağı bilgisayarınızın hızına, bellek durumuna ve buna bağlı bir takım malzemelere bağlıdır, oyunları alırken kutularının üzerini okumadan geçmeyin derim küçük tavsiye babında. Yine de benim P150'de World Cup 98 güzel performans gösterdi, rahat rahat oynadım.

Controller Options, kontrollerle ilgili ayarları yapabileceğiniz menüdür. Burada **Automatic Crosses,** oyuncuların otomatik olarak topa koşması, passback, geri pas olayı, **AI assisted Headers**'ı bir ben çözemedim sanırım. Bunun için özür dilerim. Ancak size şunu söyleyebilirim, on olduğunda oyun daha kolay, off olduğundaysa daha zor oluyor.

Team Management / **User Controlled** ya da **AI Assisted** olayına gelince, takım yönetimi size mi ait olsun yoksa CPU bunca yükün üstüne ona da mı baksın sorusunun yanıtıdır.

Audio / **Visual Options,** görüntü ve sesle ilgili ayarlardır. **Field Detail,** saha ayarlarıdır ki, saha ayrıntıları demek daha doğru olur. **Stadium Detail** ise aynı şekilde stadyum / görüntü ayarlarıdır. **Screen Size** ekran boyutudur. Diğerleri ise müzik ve sesle ilgili diğer ayrıntı ayarlar ki, örnek maç yorumlarının ses düzeyi (commentary volume), menü efektleri (menu SFX) gibi... Bir de **Cup Classics Presentation** var, Kupa açılış klasikleri diyeceğim, ne ben diyeyim ne siz sorun...

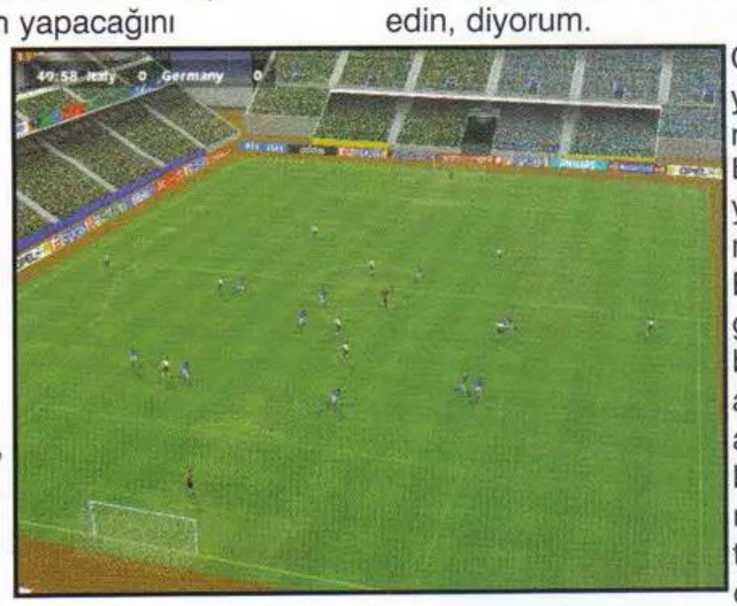
Team Management'a gelince,
Takımla ilgili, **Formation** (formasyon, oyun düzeni, 4-4-2, 5-4-1, 3-5-2 gibi), **Starting Line-up** (sahaya çıkan takımda kimlerin yer alacağı, yedek klübesinde kimlerin bekleyeceği), **Strategy** (Defansif ve ya atağa yönelik şeklinde) gibi durumları buradan ayarlarsınız.

Customise'dansa, oynadığı pozisyondan saç rengine, yüzü, sakalına bıyığına kadar oyuncularınız üzerinde oynama yapabilirsiniz.

Pleayer Management'dan oyuncuların yerleri (positioning), o oyuncunun sinirlilik durumu (calm - nutter), atağa yönelik mi yoksa, topu ayağında tutma eğiliminde mi bir oyuncu olmasına (of, yoruldum) (attacking bias) karar verebilirsiniz.

Kick Takers, penaltılardan, serbest vuruşlara kadar, bu vuruşları kimlerin yapacağını belirleyebileceğiniz opsiyondur.

Önemli bir husus da, IGM olayı. IGM nedir?
IGM 1, 2 ve 3 şeklinde bir düzendir. Oyun sırasında SPACE tuşu ile değiştirebilirsiniz. İşlevine gelince; diyelim takım düzeniniz 3-5-2 stratejinizde atağa yönelik, ama baktınız zorlu rakibiniz karşısında şans kader bir gol attınız ve hemen defansa çekilmek istiyorsunuz, IGM 2'yi 5-3-2 ve defansa yönelik ayarlamıştınız, basıyorsunuz SPACE'e ve işte oyun düzeniniz değişiverdi tek tuşla...
IGM gerçekten güzel ve yararlı, sanırım hepimiz artık nedir biliyoruz.



Gelelim oyunun oynanışına, biraz daha hızlı, geliştirilmiş ve yeni bir çok detay eklenmiş, Fransa 98 temasında bir Fifa98 denilebilir World Cup 98 için, hem genel olarak hem de oynanış olarak. Oynanışı da uzun uzun anlatmaktansa, sanırım böyle özetlemem daha yararlı oldu.
Tuşlarsa hemen hemen aynı, farklı bir tuş göremedim ama belleğim çok zayıftır, yine de güvenemiyorum, Fifa'nın tuşlarını tam olarak hatırlayabildiğimi söyleyemem. Öyle değil böyleydi diyen olursa ya da unuttuğum bir tuşu (ve ya kombinasyonu) hatırlayan biri olursa mail atabilir her zaman. Mutlu olurum.
Neyse,
A, rakibin ayaklarına kayma ve havadan orta, **S** adam değiştirme ve pas, **D** şut. **Q** tuşu ise rakibe sert kayma hareketini yapmanızı sağlar.
W ile depar atabilirsiniz.
Özel hareketlere gelince;
CTRL+A, havadan aşırıp göğsüne alma.
CTRL+S, makas çalım. **CTRL+D**, dönerek çalım.
Alt+E, fake'li belden çalım. **Alt+A**, arkadan öne aşırma, **Alt+D** kendi etrafında dönme.
CTRL+E, topu diğer ayağa alıp, yerden arkadan öne açma...
Grafikler her zamanki EA kalitesinde. Ses efektleri ve yorumlar mükemmel.
Atmosfer resmen Fransa'ya taşıyor insanı. World Cup 98 bir "must", bu oyunu kesinlikle tavsiye ediyorum.
İthalatçı firma Aral İthalat'a da buradan bir kez daha teşekkür ediyorum. Sizlere de orijinali tercih edin, diyorum.

Geçen ay preview'ını yaptığım World Cup 98'in, review'ı da burada bitti. Birbirini tamamlayan iki yazı oldu, güzel oldu, mutlu bile oldum yani... Ben şimdi gidiyorum, ben gidiyorum, yani şöyle ki, bakın siz de bilin, adım adım gidiyorum, adımlarım nereye bilmiyorum. Ne aşk ne mavra, ne bitmez tükenmez narsistliğim ne de nihilistliğim, ne asiliğim kaldı eskiden, ne de bir tat hayattan aldığım. Belki karışır giderim doğaya, kuş olurum böcük olurum, bilmiyorum, duramıyorum, ben dursam ayaklarım gidiyor, adımlarım, adımlarım... Tutamıyorum... Artık ağlayan palyaçodan da sıkıldım.
Kaç aydır oynuyorum, oynatıyorum kalemimi mavradan mavraya, bilmiyorum, çok da eski değil ama bir geçmişi var, çok değildir ama sevenlerim vardır... Belki iyi belki kötü bir çok yazı yazdım bir dolu mavra, ne halde olursam olayım.
GAMESHOW'dan bir yere gitmiyorum, git denmedikçe yazacağım sanırım, buradayım, seviyorum, dergi içinde de seviliyorum, biliyorum, o ayrı, ama, kendi içimde bir yerlere gidiyorum, geriye ne kalıyor ya da kalacak mı bir şeyler bilmiyorum ama tutamıyorum adımlarımı. Belki yediğim darbelerden sıkıldım, belki kendimden sıkıldım, her ne olduysa oldu. Arkamda göğümün kuşağıyla gidiyordum gittiğim yerlere, neşe mut ve luluk, ha ha ha. Ama bıraktım gökkuşağım'ı da, yok artık arkamda. Kendim, kendime, kendi içimde, bir yerlere gidiyorum.
Yağmuru gözümün yaşından gökkuşağı'ndan da, güneşi suluboya kendim'den de, ikisini dengede tutacağım diye debelenmekten de bıktım.

MUDER

R.I.P 98

Sim Safari

Arz üzerindeki tüm canlıların ve tabii olarak insanın da içgüdüsel anlamda tutkusudur avlanmak. Mecburdur buna... Yaşam hepimizi zaman zaman avcı, çoğu kerelerde av konumuna sokar. Hayatın yüklediği misyonlara birebir bağlılık, sahip olduğumuz toplumsal statüyü koruma azmi ve eşyanın tabiatı gereğince beşeri alem Ademoğlu için daima bir kavga sahası olacaktır, olmalıdırda. En iyi, en güçlü, en fazla yaşama hırsıyla donatılmış türlerin aynı zamanda en haklı konumda bulunmalarını sağlamak doğanın ödevi olmaktan çıkıp üstün olan tarafın boynunun borcu olmalıdır artık. Zaten tabiat bu elzem görevini ifa edecek güce sahip değildir. İnsanın teknolojik üstünlüğüne şu yada bu biçimde boyun eğmiştir. Yitirilen yaşam enerjisi geri kazanılmalıdır. Dejenere cinslerin geleceğimizi karartmasına engel olunmalıdır. Av ile avcı ezeli pozisyonlarına dönmelidir. Aksi takdirde içinde bulunduğumuz gemi birgün yok olmayı haketmeyenlerle birlikte dibi boylayacaktır. Arkanızdan ağlayacak birilerinin dahi kalmayacağını düşünmek çıldırtıcı ve moral değerler açısından yıpratıcı bir durumdur. Umarım bunu tadacağımız günler hiç gelmez. Ama sadece umuyorum, garanti yok...

Sim Safari Maxis Software'ın "Sim" serisinin en son örneği. Afrika' nın ücra köşelerini kalantor tiplere uygun av sahaları haline getirmeyi ve ekran başında da size bu zevki (ıyyy) tattırmayı amaçlayan bir oyun. Afrika deyince benim aklıma kara suratlı, patlak gözlü yamyamlar, daha sonrasında uçsuz bucaksız kurak topraklar, hemen ardından da ekolojik dengenin altüst olması sonucu nesilleri tükenme noktasına gelen vahşi hayvanlar gelir. Bunaltıcı sıcak ve nemde unutulmamalı doğal olarak. Dolayısıyla benim için ne kara kıtanın ne de bu coğrafyada "av" peşinde koşmanın özel bir anlamı ve zevki olamaz. Yinede Sim Safari tamamen bakir olduğum bir konuda malumat sahibi olma işlevini yerine getirdi. Bu yüzden kendilerine (Sim Safari' yi yapan Electronic Arts-Maxis ikilisine) teşekkürü bir borç bilirim, hürmetler ederim, gözlerimi kapayıp vazifemi de yaparım ayrıca...

Safari maceramız fazla özelliği olmayan bir intro ile başlıyor. Ardından çıkan menüler ise oldukça klasik;

Start A New Park: Adından hemen anlaşılacağı üzere yeni bir oyuna başlayanların klikleyecekleri yer burası oluyor. Girdiğinizde karşınıza çıkan bölge seçimi aslında çok fazla önem arzetmiyor. Sulak alanların fazlalığı yada azlığı oyun içerisinde de kontrol edebileceğiniz unsurlar. Su hayati önem taşıyor ancak cebinizdeki paranın miktarı su kaynaklarının varlığıyla doğru orantılı. Mekan seçimi ardından çıkan ekranda parkınızın ne ölçüde dolu olacağını ayarlıyorsunuz. **"No Plants, No Animals"** size bomboş bir arazi üzerinde kendi dizaynınızı kendiniz yapma fırsatı yaratıyor. Bu şekilde yarattıklarınız üzerinde tam bir hakimiyet kurabiliyorsunuz. Tabii hayvanlar ve bitkiler hariç. Onlar size insanların tepkilerini vermeyeceklerdir doğal olarak. **"With Plants And Animals"** ise benim tercih ettiğim seçenektir. Özellikle bitki örtüsü gibi sıkıcı işlerden yırtmak bu seçenekle mümkün. Oyun bununla size iyi bir başlangıç ortamı oluşturuyor. İki seçenekten birini seçip ardından zorluk derecesini ayarlayın. Ben "Hard" olayına hiç girmedim. Girmemde...

Play A Mission: Görevler...

Endangered Animal Emergency: Yaa işte olanlar olmuş. Dengeler bozulunca parkınızdaki hayvanların sayısında gözle görülür bir azalış söz konusu oluyor. Devreye giriyorsunuz. Brifingde azaldığı söylenen hayvanatın yeniden çoğalmasını sağlamalısınız. Dört görev var. Dördününde mantığı aynı. Girişte belirttiğim av-avcı ilişkisine uygun av sahaları yaratın (küçük balık, büyük balık hikayesi). Ama önce "yem" leri "semiz" bir hale getirmeniz şart. Bitkiler ve daha zayıf türler bu iş için en uygun olanlardır. Saldırganları durdurmak için zenciler devreye girebilir. Hızlı olun.

Safari Camp Self-Barbecue: Feci bir yangın büyük emekler harcayarak vücuda getirdiğiniz safari kampınızı yerle bir etti. Göreviniz yıkıntılar arasından yeni ve daha sağlam bir tesis çıkartmak. 10 sene zarfında elinizdeki 20000 paundu 50000 kraliyet para birimine yükseltmeniz lazım. Zengin safaricilerin daha iyi yemek ve daha iyi yatak gibisinden istekleri var. Ayrıca fil, gergedan, buffalo, aslan, leopar görmeyi arzuluyorlar. Ne diyelim. Müşteri daima haklıdır.

Holy Hoping Hares, Ranger!: Memlekette nüfus patlaması yaşanıyor ve sizin kampınızın olanakları böyle bir olayı kaldıracak durumda değil. Üçkağıt açın. Kurdu kuşa yedirin. Besin kaynaklarını minimal düzeye indirin. Aman dikkat bu genosid, yalnız azma eğiliminde olanlara uygulanacak. Kaş yaparken göz çıkartmayın.

Stop The Poaching Please!: Alevler zencilerin köyünü kül eder. Onlarda evlerini yeniden yapmak ve ailelerini geçindirmek adına yağmacılık siyasetine yönlenirler. İlk hedefleride parkınızdaki mahlukatlardır. Bana kalsa hepsini gebertirdim ama siz onlara iş vermelisiniz. Bu sayede onları hayvancıklarınızdan uzak tutabilirsiniz. İşleri yoluna koymak için on yılınız var sadece.

Görevler bunlar. Ancak bu ilk icraatınız ise hemen tutorial' i açın derim. Hatta açın ve olaya başlayın artık diye de haykırabilirim.

Başla...

Oyun ekranı belirdiğinde ve sağı solu biraz kurcaladığınızda genel görünümün bayağı bir güzel olduğunu farkedeceksiniz. Elimizin altında Afrika kıtası dahilindeki bütün hayvan türleri mevcut. Memeliler, kuşlar, sürüngenler tek tek ansiklopedik bir mantıkla gözümüzün önünden resmi geçit yapıyorlar. Her türlü bitki örtüsü, bu arada ağaçlar tüm detaylarıyla resmedilmiş.

Adamlar "Sim" işinde grafik, animasyon ve sunum olayını abartmışlar anlayacağınız. Bütün türleri kendilerine has canlandırmaları ve seslere gösterilen özen takdir mekanizmamın paslanmış çarklarını kıpırdatmama sebep oldu. Güüzeel...

Mammals: Müspet (!) bilime göre insanında dahil bulunduğu hayvan grubu. Parkınızda en çok kafa ağrıtacak olanlar memelilerdir. Dikkatsizlik ve ihmal yok olmalarına dolayısıyla müşteri yine dolayısıyla para kaybına yol açabilir. İlginç ve mantıksız olarak iri cüsseliler pahalı, miniminnacık olanlarsa ucuz oluyorlar. Mantık, ne olur biraz daha mantık...

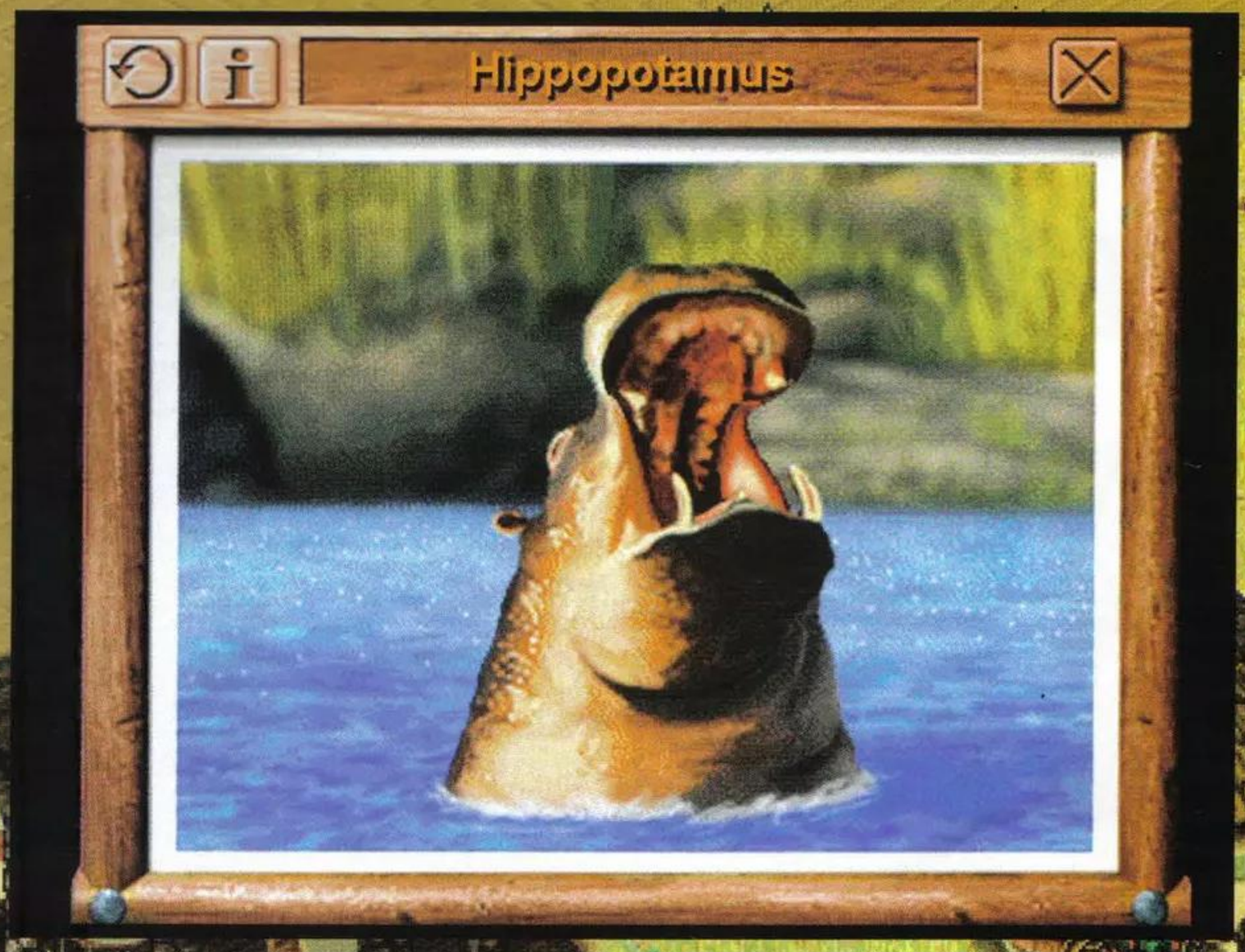
Birds And Reptiles: Kuşlar ve sürüngenler. Yumurtlayıp dururlar. Çabuk çoğalırlar. Ucuzdurlar. Ziyaretçilerin ancak memelilerden sonra gelen tercihidirler. Yılanlardan nefret ederim. Ezin onların kafalarını.

Ağaçlar: Doğal yaşamın vazgeçilmezleridir. Popülasyonun artmasına birebir katkı sağladıklarından dolayı sağa sola serpiştirmenizde kanımca fayda vardır. Yeşil dünya falan filan...

Bitkiler: Etrafa cazibe katmaları bir yana mahluklarımızın otla beslenenleri için çok bir mühimdir. Ayrıca örtü ve gizlenme açısından zaruret teşkil eder (askerlik yolu görünenlere küçük bir tüyo). Yaylalar yaylalar...

Camp path: Misafirlerinizin (yolunacak kaz) her biri altın değerindeki ayaklarına Afrika tozu toprağı bulaşmasın diye tanesi 15 paundan halılar döşüyorsunuz.
Tent: Ucuz barınaklar. Başlangıçta ihtiyaçları karşılayabilir. Ama insanoğlu bu. Asla yetmez. Daha fazlasını, daha iyisini isteyecektir elbet. İki kişilik.
Outhouse: Bedeni ihtiyaçların (o değil) karşılanması için düşünülmüş umumi mekanlar. Etrafa sıçratmayın.
Picnic table and firepit: Pijamalarınızı geçirin sırtınıza, koşun doğanın kucağına, ateş yakın, etrafında abuk sabuk zıplama hareketleri yapın, yaptırın.
2-door car: 1000 paundluk safari otoları. Bir sürücüsü vardır. Sekiz semiz kaz alır.
Cottage: Bunlar için lüks çadırlar denilebir. Güzel görünümlü ve nispeten konforlu olmalarının haricinde dört elemanın aynı anda barınmasını sağlayabilirler.
Outhouse And Shower: Hela + duş = temizlik. Temiz kamplar, temiz insanlar, temiz para. Sıçrattıklarınızı temizleyin...
Dining area: Ulan herifler tıkınacaklar diye 1000 para birimi gözden çıkarılırmı be... Çıkaracaksınız...Seve seve.
4-door car: Bunlara 3000 kayme ödenirmi? Ödenmez. Ödemeyin...
Lodge: Çok pahalıdır (15000) ama çok lüzumludur. Bir nevi kampınızın kalite çıtasıdır. Paraya para demeyeceğiniz günlere ulaşırsanız mekanınızı bunlarla doldurabilirsiniz. Şimdilik boşverin. 30 kişilik.
Luxury dining hall: Çatalı sol eliyle, bıçağı sağ eliyle tutan (terside olabilir, ben genelde elimi kullanmam!!!), şampanyayı su niyetine götüren, havyar (!) düşkünü asil ve sosyetik takımın lüks mekanlar harici yerlerde karnı doymaz. Bu para babalarına takla atın. Otuz kişilik.
Pop Top Van: Pahalı bir oyuncaktır. Fazla bir faydasını göremedim. Taşıt işte. Beş kişi alabilir.
Blind: Bununda özel bir tarafı yok. Ne işe yaradığını bilmediğimden işe yaramaz damgasını vurdum. Çeşni katması açısından denenebilir.
Hot Tub: Güzel Türkçemize "kaplıca" diye çevrilebilecek olan ancak 50 derece sıcakta tahammül edilebileceğinden kuşku duyduğum bir olay. Oradaki "hot" sıcak

Roads: Bunlar "road" olmasına "road"dırda insanlar için olmaktan ziyade motorize takım ahalisi tarafından kullanılır. Hızlı bir transport olayı ancak düzgün ve geniş bir otoyol ağıyla sağlanabilir (tekmili birden icraatın içinden)
Water: Pahalıdır. Hele iktisadi kriz anlarında kuracağınız her "water" boşluğunu gözyaşlarınızla doldurmak zorunda kalabilirsiniz. Yaz geldiğinde sıcak ve akabinde kuraklık artacak, su kaynaklarınız kuruyacak, menejeriniz kafanızı ütüleyecek, hayvanlar ölmeye başlayacak, canınız sıkılacak, etrafa saldıracaksınız.
Dürbün: Ziyaretçilerin yatak odalarını rontlamak için değil tabii. Ama hayvanatların yakın plan cici animasyonları + metinsel anlatımlarını bulabileceğiniz bir opsiyon. Burası önemli çünkü kamptaki hayvanlardan kimin kime düşman olduğu, beslenme alışkanlıkları, yaşama koşulları açık seçik belirtiliyor. Buna göre aslana "aslanım benim" diyorsanız ona sabah kahvaltısında antilop, öğle yemeğinde geyik, akşam sofrasında da zenci sunabilirsiniz. Ha aklıma gelmişken insan hemen hemen hepsinin ortak yokedicisi (bkz. girişteki yazı)
Kaptımmı götürürüm ağı: Baktınız bir üst satırda bahis mevzuu olan koca kedi sizden yüz bularak etrafa tırmık fırlatmaya başlamış. Kepçeyi geçirin tepesinden ve onu oyun dışına atın.
Dozer: Bazıları buldozerde der. Yaptıklarınızı yoketmeye yarar. Madem imha edeceksin neden dikiyorsun hemşerim. İsraf haramdır. Her bir yıkım paradır.
Harita: Her tür canlının nerede, ne zaman, ne yaptığını kuşbakışı görmek ilginç gelmiştir bana daima. Dünyayı böyle yıldızlardan dikizlemek şimdilik birkaç şanslı ölümlünün nasibi oldu. Birgün yıldız yolculukları biz sıradan insanların alelade düzeyine indiğinde denenmesi gerekli. Özellikle "mission" larda birimlerinizin hangi konumda olduklarını bilmek bayağı bir önem taşıyor.
Ekolojist: Sizin için ne kadar önemli bilmem ama ekolojistiniz her şeye burnunu sokan bir dişi. Aslında yardımcı olduğu taraflar daha fazla ama kısıtlayıcı felaket haberleri vermekte üstüne yok. Parktaki canlıların durumlarını (açlık, hastalık, ölüm, doğum, miktar vs...) öğrenmek çok mühim. Normal oyun ekranı ilerde öyle bir karışıyor ki haritadan sonra en çok başvuracağınız seçenek burası. Ayrıca hayvanların ne tür bitkilerden hoşlandıklarıda burada ayrıntılı belirtiliyor. Üreme artış grafiğinide aldıktan sonra safari kültürünüzü test ettiğiniz abuk bir ekrana gelip, geldiğiniz gibide geçiyorsunuz. Kısaca söyleyeceğim bu ikonun üzerine basa basa monitörümün o bölgesini göçerttim. Bizde yalan yok, palavra var...
En son ne zaman kamp ateşi etrafında toplanıp muhabbet ettiniz. Uzun süre önce... Belki hiçbir zaman... Kötü... Her neyse, geldik safari kampımıza...
Elbette kamp alanında da muhtelif ikonlar çıkıyor karşımıza. Kurmanız gereken koca bir tesis var. Asla yeterli olmayan bir kapitaliniz var. Kafa ağrıtan bir menejeriniz (doğal olarak bir dişi ama siyahi tarafından) var. Bu kadar "bir" ve "var" olayının ardından yapabilecek iki espri bulamadım. Yani sululuk yok. Yok işte...



anlamına gelmiyorda olabilir (sallama vaziyetleri)

Swimming Pool: Afrika Su! Su! diye inlerken siz nispet olması açısından 10000'lik havuzlar yapın. Bu arada havuzlar ihtiyaç giderilecek yerler değildir. Hayır yaz geldide, söyliyim dedim.

Amphitheatre: İnsanlar karınları doyup, güvenlikleride sağlanmışsa hemen sonrasında eğlenmek, gülmek, hoşça vakit geçirmek isterler. Afrikanın ortalık yerine amfi-tiyatro konurmuymuş bilmem. Bildiğim pahalı mahalı ama yağlı müşterileri cezbetmek adına birebir.

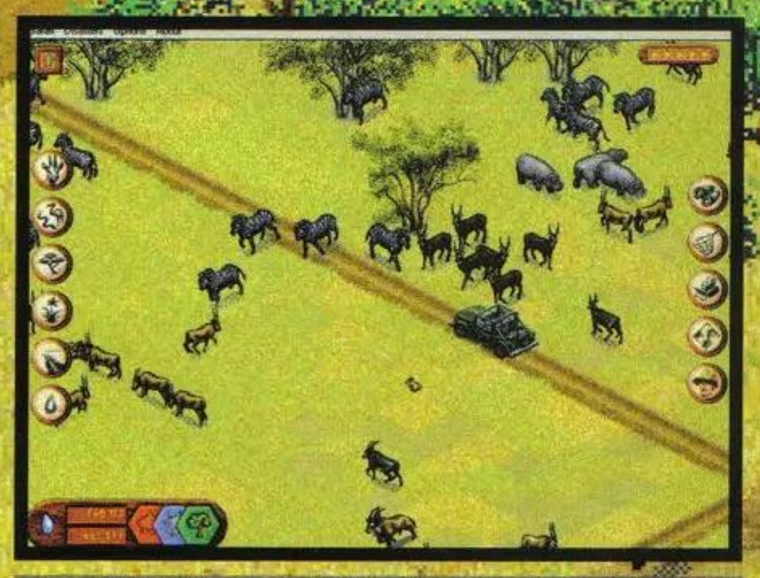
İşte bunlarda inşaa adebileceğiniz zımbırtılar. Yalnız İstanbul' da yaşayanlar bilirler. Çarpık kentleşme başa beladır. Kurduğunuz her birim için estetik kaygı gözetin. Patika ve otoyolların nasıl dizayn edildiği ulaşım kolaylığı açısında çok önemli. Birimlerin hepsinin yola uzantıları vardır. Bunu gözönünde tutmazsanız misafirleriniz onları tam manasıyla kullanamaz. Zaten oyunun sihirli sözcüğüde aslında "düzen". Düzensiz bir yapılaşma reytinginizi (sağ üst köşedeki yıldızlar) düşürecektir.

Diğer ikonlar ise parktakiler ile aynı yalnız burada dikebileceğiniz ağaç ve yetiştirebileceğiniz bitki sayısı daha az. Sağ alttaki suratsız zenci yazıkki sizin sağ kolunuz. Kurduğunuz krallık hakkında iktisadi ve idari enformasyonu bu kadından alacaksınız. Özellikle **Detailed Business Advice**' tan park, kamp ve yerli köyünün mukadderatı hakkında detaylı bilgi edinebilirsiniz.

Kara derililerin köyünde kontrol edebileceğiniz fazla bir şey yok. Yalnızca sağ alttaki herif size köyün genel durumu hakkında bilgi veriyor. Bu malumatlar ışığında **"Hire or lay off staff "** ikonuna klikleyerek kendinize adam alıyorsunuz. Gıcık olduğum taraf bunu çoğu kez tehdit üzerine yapıyor olmanız. Yani zencinin teki size çıkıp "Aileme bakmak ve karnımı doyurmak için paraya ihtiyacım var. Vermez isen derilerini satmak, etlerine konmak üzere parktaki hayvanlarını avlarım" diyor sizde bunu içinize sindirmek mecburiyetinde kalıyorsunuz. Oyun bile olsa sinir bozucu. Neyse...

Alabileceğiniz tipler şöyle;

Cooks: Gırtlak düşkünü adamların pis



boğazlarını doyurmak lazım. Nüfus ve yerleşim mekan sayısı arttıkça aşçı sayısıda artmalıdır. Yoksa aç kalırlar yavrucuklar.

Drivers: Onca para döküp kendinizi otomobillendirdiniz. Sonra... Kendi kendine gidecek hali yok bu meretin. Her arabaya bir şoför, her şoföre bir araba (kampanya sloganı gibi oldu be).

Attendants: Arka planda dekor görevi görürler. Kampınızda ayak işlerine bakarlar. Arada bir kırbaçlayın derim (böyle bir opsiyon yok, hayal edin).

Naturalists: Hayvanlar alemi onlardan sorulur diyebilirim. Avı avcılar için onlar bulur. Olmazlarsa safaricileri zor dakikalar bekler. Çok pahalı olmalarıyla orantılı bir gereklilik durumu söz konusudur.

Scouts: Rehberler ve grup liderleridir. Ayrıca köydeki huzur ve güvenin teminatıdırlar. Bol bol alın işiniz bitince ücretlerini ödemeden kovun onları.

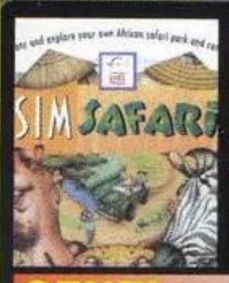
Bu ücret olayına dikkat edin derim. Fazla açılmayın. Danışmanınız size işe almanız gerekenleri belirtecektir. Hariçten adam stoklamayın. Gerektiğinde gözlerinin yaşına bakmadan şutlayın (Capitalism rules! No:1).

Şimdi birkaç kelimeyle Sim Safari;

- Mevsimleri takip edin. Hayvanların tepkileri, bitki örtüsü, turistlerin, köylülerin size karşı durumları kısaca herşey mevsimlere göre değişiyor.
- Sağ üstteki yıldızlar da önemli. Üç ve üstündeki yıldız sayısı işlerin yolunda gittiğinin göstergesidir. Reytinginiz daha alta düştüğündeyse derhal yardımcılarınıza müracaat edip, sorunun nereden kaynaklandığını bulun ve gerekli şahısları işe alarak problemi çözün.
- Yerli köyü üzerinde hakimiyetiniz yok. Ancak bu onları ihmal etmeniz anlamına gelmez. Yangın, açlık, hastalık, işsizlik direkt ve endirekt yollardan sizi etkileyecektir.
- Pahalı ve aranılan hayvanlarınızı "predatorleri" ile aynı mekanlara yerleştirmeyin. Ağaçlar ve su bentleriyle onları birbirlerinden ayırın.

Sim Safari bence sim serisi için ileri atılmış bir adım değil. Şahsıma sorarsanız Maxis' in artık bu formata harbi harbi yenilikler katması gerekiyor. Ancak yinede çok çok iyi grafikler eşliğinde safaricilik oynamak sıkıcı geçen günlerime az buçuk renk kattı. Artı olarak bilgilendim, düşündüm, yargıladım ve yazımın başında belirttiğim hususlara daha da fazla bağlandım. Basit bir oyunda bile yaşamın acımasız kurallarının ne ölçüde işlediğini gördüm. İnanın yahut inanmayın. Sizin ne düşündüğünüz hayatın umurunun yarıçapının milyarda birini bile bağlamaz. Eyvallah...

☒Ertunç Burak



FİRMA: ARAL ITHALAT - E.ARTS
TÜR: STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 15MB HARDISK
GENEL: %79

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız..

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

BEYOND TIME

Bir gün bir bilgisayarcıya gittiniz ve oyun almak istiyorsunuz,ne tesadüf alacağınız oyun bir adventure hem de puzzle cinsinden, hemen size orda duran 3-5 tip bu oyunu tavsiye ediyor. Yok eski mısır tanrılarının olduğu zamanlar yok tarihi mekanlar (burası doğru tarihsel açıdan iyi bir oyun) iyi grafikler falan..... Sizde hmm demek öyle diye mırıldanıp atıyorsunuz ne kadarsa parayı ve geliyorsunuz eve artık oyunu oynamak için son hazırlıklar yapılır ve install olayını da hallettikten sonra oyuna başlar ilk başlarda kazık yedim düşüncesi hakimdir ve birey kendini aptal durumuna koymakta gecikmez ama biraz oynadıktan sonra işin aslının hiçte böyle olmadığını anlar veee...

Abydos- West Bank

Oyun Ruins of Abydos'da başlıyor. Dönün, üç kere ilerleyin, solu alın ve böylece Osiris heykeli ışık saçmaya başlayıp sizi Abydos'un şimdiki zamanına geri götürecektir. Buradan deniz yolculuğuna geçiyoruz.

Navigation (Deniz Yolculuğu)

[F: ileri R:Sağ L:Sol U:Yukarı D:Aşağı LA:Dümen Sola RL:Dümen Sağa T: Dönüş]

Oyunun bu ilk bölümünde gerekli yerlere ve araçlara ulaşmak için bu kısaltmalardan yararlanın. Oyun boyunca çeşitli yerlerde Isis, Osiris ve Priestess'ın görüntüleri belirecektir. Ne dediklerini dinleyin ve verdikleri ipuçlarını alın. Bu ipuçları ilerde işimize yarayacaktır. Onların ne dediklerini tekrar dinlemek için ekranda belirecek "play" tuşuna basın. Bu play düğmesi siz mesajı ilk duyduğunuz yerde olduğunuz sürece ekranda olacaktır.

Şimdi Osiris Court'tasınız. F, L (ileri sola) gidin, Priestess görünecek ve Horus' Amulet'i bulmanızı ve ona geri getirmenizi isteyen mesajını iletecek. F, F (ileri-ileri) gidin, böylece büyük Court of Horus'un kapısının önüne geleceksiniz. Kapıyı açın ve FFF gidin, böylece Horus heykelinin önüne geleceksiniz. F, L, F, R, D gidin ve Horus' Amulet'ı alın (almak için üstündeki "el"'e tıklayın otomatikman aldıklarınızın listesine eklenecektir). Amulet'in yanında bir video cihazı göreceksiniz ama Amulet'i Horus'ın sandığına koymadan bununla hiçbişi yapamazsınız. Tekrar Horus heykelinin önüne gelmek için U, R, R, R, F, L,F,L,L gidin. Aldıklarınızın içindeki Amulet'e tıklayın ve onu Horus'un sandığının spot ışığına sürükleyin Priestess ortaya çıkacak ve artık geçebileceğinizi söyleyecektir.

R, F, RA, F, D gidin ve paçavra kağıtta yazılanları okuyun. U, L, F, F, L gidin, sütundaki üç sembolü göreceksiniz,bu Isis bölmesine girmek için gerekli dört kombinasyondan biridir. F, R, F, L, F gidin, ve diğer kombinasyonu bulmak için ahşap sandığı açın. U, U, L, L, F, L, F, LA, F gidin, Isis bölmesine girmek için gerekli kombinasyonlardan üçüncüsünü bulun. Duvardan geri dönmek için eli tıklayın, L, F, R, F, F, R gidin, ve masanın üstüne tıklayın. Masanın üstündeki kağıdı okuyun. Masanın çekmecesini açın ve son kombinasyonu da bulmuş olacaksınız. U, L, F gidin, sandığı açıp paçavra kağıdı okuyun. U, T, F, R, F gidin ve sıranın üstündeki kağıdı okuyun. Sıranın üstündeki tomarı tıklayın, böylece tomar açılacaktır. Eğer Cursor'ı açık tomarın sağ tarafının üstüne, sağ işaret parmağının üstüne getirirseniz, tıklayarak tomarda yazılanların daha fazlasını okursunuz. Hepsini okuyana kadar tıklamayı sürdürün. Tomardan bir sayfanın hava, hava, ateş,su ve toprak olarak dört element

sembollerinden oluştuğuna dikkat edeceksiniz. Diğer sayfa ise, Kuzey, Doğu, Güney ve Batıyı işaret eden dört yönü gösterdiğini göreceksiniz. Obelisk bulmacasını çözmek için bu sekiz sembole gerek var. Diğer sayfalardaki East Bank'e (Anubis, Horus, ve Urn of Wheat) geçmek için tekneye alınması sunulan gerekli şeyleri okuyun.

Kürenin olduğu odaya dönün ve Element Key for Fire'a basın. Acılan kapıdaki tünelden aşağıya inin ve duvardaki meşaleye basıp inventory'e atın. Yolun geri kalanında tünelden inmeye devam edin ve için su dolu kovayı ateşe dökün (e sönsün diye). Obelisk'e kadar aşağıya inmeye devam edin (dikili taş olur kendisi) ve onu doğuya itin:

1) Kürenin olduğu odaya dönün ve tekrar Element Key for Earth'e basın. Tünelin sonuna gidip meşaleyi inventory'den alıp kapıyı açmadan önce duvardaki deliğe yerleştirin. Obelisk'i (dikili taşı) bulana kadar ilerlemeye devam edin. Sonra bunu da doğuya yöneltin/ çevirin/ itin (her neyse).

2) Kürenin olduğu odaya dönün ve Element Key for Air'e basın. Tünelin sonuna, org olan odaya gidin. Kapı arkanızdan kapanacak. Açmanın da tek yolu da orglu puzzle'ı çözmek. Çıkan sesleri dinleyin. Aynı tonu yakalamak için boruları çıkarmanız lazım. Çözümü de işte böyle: El çıktığı zaman boruları soldan sağa çalmak için basın. Boruların yerlerini aynı tonu çıkarana kadar değiştirin. Yaptığınız zaman kapı açılacak. Burada dikili taş yok.

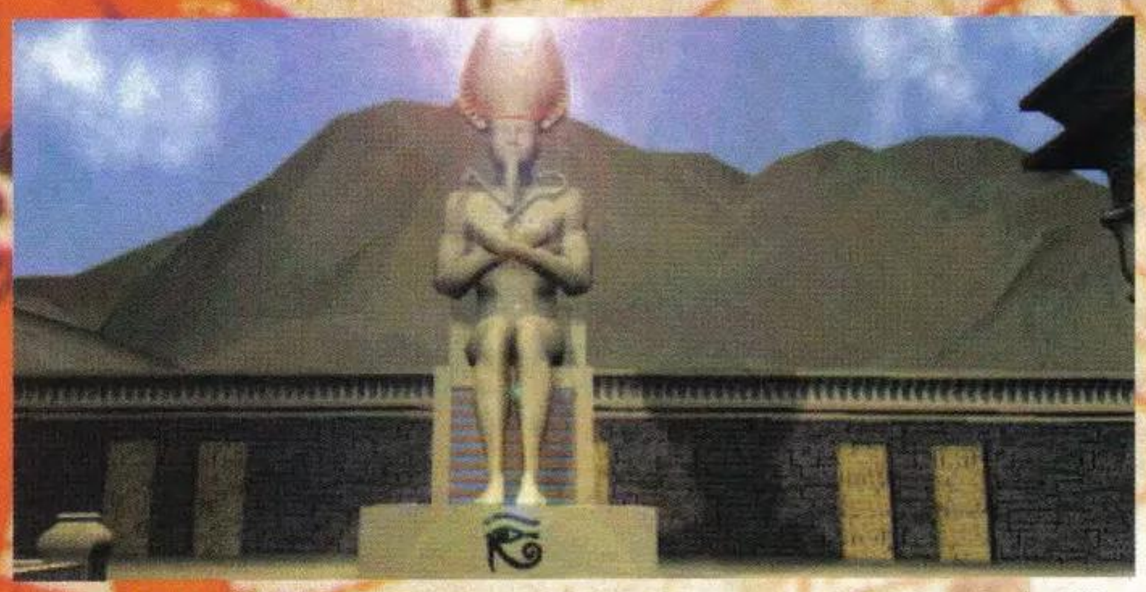
3) Orglu puzzle'ı çözdüğünüz ve her 4 dikili taşı da doğuya yönelttiğiniz/ çevirdiğiniz/ ittiğiniz -her neyse- zaman rıhtımda, nehrin diğer tarafındaki bot sizi bekliyor olacak. Dark Way'den yukarı geri dönün. Avluya geldiğinizde Osiris'in heykeli Dark Way'in merdivenlerini kapatınca heykelin tabanına Eye of Hours'u koyun ve sonra üstüne klikleyip inventory'e geri atın. Ona ilerde ihtiyacınız olacak ve eğer şimdi almazsanız sonra dönüp almanız gerekecek.

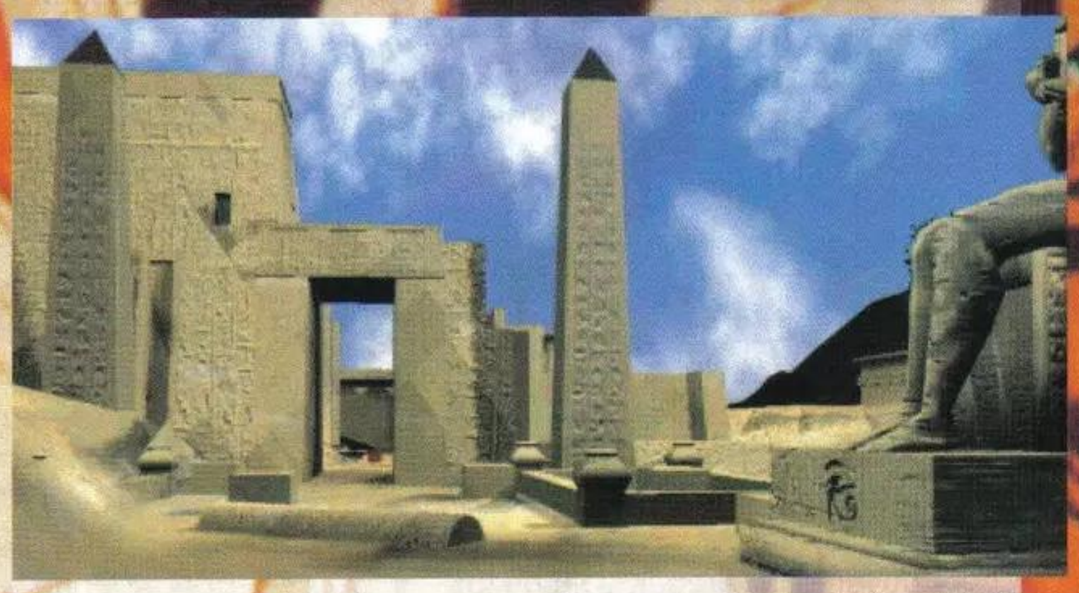
4) Boat Dock'a (rıhtım) gidin. Rıhtımın sonuna kadar gidin, sola dönün ve bota girin. Sola dönün ve altar'ı görün orda. Oraya Isis'ten aldığınız üç kurbanı (Golden Urn, Golden Anubis, ve GoldenHorus) koyun. Soldan sağa doğru Urn, Anubis ve Horus. Nehri adam gibi geçip East Bank'e gidebilmek için üç kurbanı da onlar birbirini yemeden karşıya geçirmelisiniz. Aynı anda sadece bir kurban taşıyabildiğinize göre:

1. West Bank altar'ında Horus'a klikleyin ve nehri geçirip East Bank'teki altar'a koyun ve bos elle geri dönün
2. West banktayken The urn a basin ve onu alıp east bankdaki altara yerleştirin. Sonra east Bankdaki Horusu alıp west bankdaki altara yerleştirin
3. West bankda Anubise klikleyin ve alin ve onu east bankdaki altara yerleştirip west banka geri donun
4. West bankda Horusa klikleyin ve east bankdaki altara yerleştirin. Böylece Boat Puzzle i çözmüş oluyorsunuz.

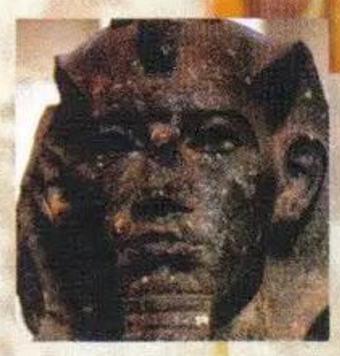
Abydos East Bank

East bank'daki 3 eşyaya da basıp inventorynize alın Boat Dockdan ayrılıp





direk kapılara gidin. Chamberdan içeri girip status of osirisin ayana varın ve aldiniz 3 eşyayı yerleşecek şekilde osirisin ayana yerleştirin Osirisin arkasında kapı açılacak oradan Labirentin ilk odası olan The Vestibule e girin mapinizi kullanın. Her işçinin odasını gezin içeriyi araştırıp video player ı ve kristallerini bulun kristalleri yerleştirince videolar çalışıp kronik sırayla odadaki olayları gösterir bu sizlere ipuçları verecektir. Lantis Quarters of the torn daki kağıdın üstündeki notu alın bu sizin oyunun sonundaki kristal puzzle larını çözmeye yardımcı olacak bu odalara gidin: Crystal orb room, Scale room, Jackal room ve mumy room Her odadaki puzzle'ı çözmelisiniz puzzle lari çözünce crystallere clickleyip gateler icin gerekli kordinasyonları alın Jackal room: Eye of Horusu kullanin küpe basıp Lhasa için koordinatları alın 85:80:40 Mummy room: ipucu resmi (yukarda) kullanıp çözün puzzle ve obeliske basıp Space Station'un koordinatlarını alın 14:25:50 Crystal orb room: yukardaki ipucu resmi kullanıp bu odanın puzzle ınıda çözün ve taşlar üzerinde sırayla: yıldız yıldız ay ay yıldız yürüyün geçtikten sonra Orb a tıklayın ve Atlantis için koordinatları alın 19:60:30 Hall of scales: bu odadaki puzzle için önce en büyük kaseden ortancaya ortancadan da en küçük kaseye kanı boşaltın sonra en büyükle en küçüğü karşılaştırın eşit olmalılar çözdükden sonra kristal piramide basıp Tikal için koordinatları alın 64:90:20. Bütün yatakhaneleri (veya ne bileyim insanların yaşadığı yer işte) ziyaret ettikten ve 4 odanın



bilmecesini çözdükten sora 4 Isis kapısının bilmecesini çözmeye gidebilirsiniz. Her kapıya ulaştığınızda yerden bir pillar yükselecek. Pillar'a tıklayınca Isis bir soru soracak. Size west bank ta Isis Chamber da anlattıklarının aynısı. Pillar'ın üzerindeki doğru sayıya klikleyerek cevaplandırın. Isis Kapı 1:074, Isis Kapı 2:018, Isis Kapı 3:004, Isis Kapı 4:014
Dördüncü kapıyı açtıktan sonra Guardian Doors un oradan geçmeden önce gidip Howard'ın odasını inceleyin (3. ve 4.

233 onde gelen eski Misir Kralina sorduk (zor oldu):

SENVOSRET III:

Ben bomboş ekranlı render adventurelar bizim zamanımızda kaldı sanıyordum. Bütün CD leri piramitlere gömüp Sphynx'i de nöbetçi dikmiştik. Demek ki bütün çabalarımıza rağmen mumyanın laneti tekrar kurtulmuş, Kaçıııın! Render adventurelar bir başladılar mı çekirgeler gibi sarıp yerler beyninizi!

AMENEMHET II:

Ah o Cleopatra var ya. Aaaaah aaaahhhhh. Yedi bitirdi beni. Aşkından mumyaya döndum, sonunda gitti Sezara vardı. Oyun mu? Ha ben eskiden kötü oyunu kokusundan tanırdım, artık olmuyo tabi (tamam kötü espri napak?).

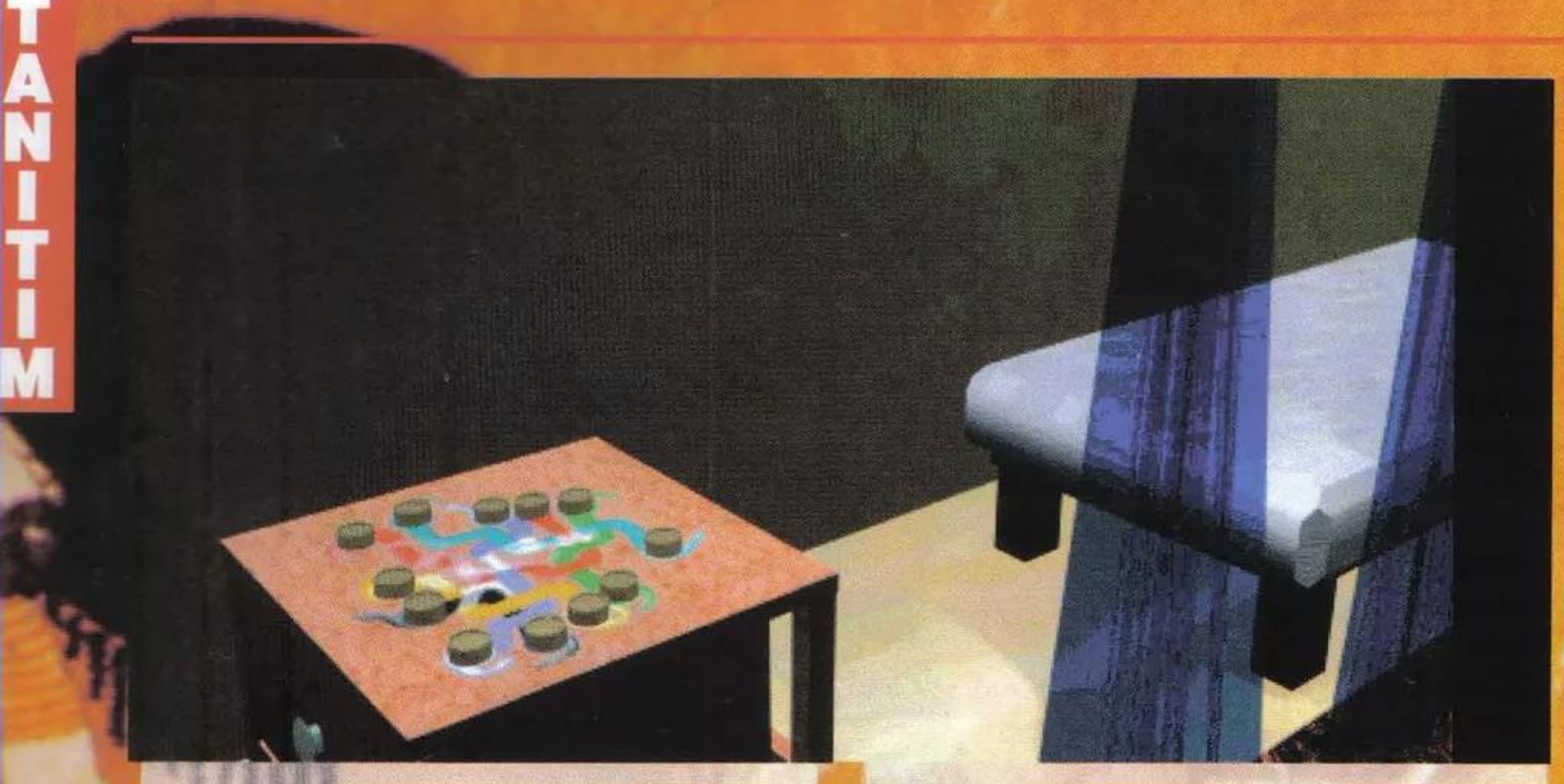
HOR:

Ben daha küçük bir prens iken, yani tanrı olmadan önce öğrenmiştim ki muhim olan iç güzelliğidir, yani grafikler ne kadar güzel olursa olsun mühim olan oyun güzelliğidir. Her render edebilen oyun yapabilseydi MYTH hit olurdu. Neeee zaten oldu mu?

kapının arasında). Diğer tüm odalarda yaptığınız gibi burdada tüm kristal video tape leri dinleyin etrafa bakın. Masanın üzerinde içinde anahtar olan bir kutu var: İlerde kullanmak üzere alın ve invertory'nize koyun.
Artık Guardian Doors tan geçebilirsiniz. Inventory den golden Ankh'i seçin ve kapıların üzerinde kullanın (drag and drop). Kapılardan geçip asansör e gidin. Asansörü bir kat yukarı Time Gate odasının oraya getirin. Odaya girince Time Gate in kontrol paneli karşınıza gelecek. Odada yürüyün ve dünyayı simgeleyen gezegeni bulun, ve onun pedestalinin üzerindeki kırmızı düğmeye basarak aktif hale getirin. Time Gate in kontrol paneline gidin. Panelin üzerinde bir kırmızı bir yeşil düğme birde sağda bir üçgen var. Kırmızı düğmeye basın ve üçgeni aktif hale getirin. Yeşil düğmenin altında Lhasa kelimesi çıkıncaya kadar üçgene klikleyin. Yeri seçmek için yeşil düğmeye basın ve ekran değişip koordinatları girmek için düğmeler çıkacak. Lhasa ya gitmek için yukardaki koordinatları girin ve Lhasa (Tibet)'ya transfer olun.

Lhasa

Budha nın odasına gidin ve Budha nın başına klikleyip asağıya giden merdiveni açin. Merdivenden inin ve Monk'un odasını buluncaya kadar etrafta bakının. Kapıyı açıp içeri girebiliyorsunuz ve ayini duyabiliyorsunuz ama daha fazla birşey yapamıyorsunuz. Açık kapıyı bulana kadar dolanın ve içeri girin. İlerleyin ve alçak kahve makinasının üzerinde duran kitabı okuyun. Bu duvardaki Mandala bilmecesinin çözümü. Mandala bilmecesine gidin. Bu bilmecenin çözümü Snake bilmecesininkine benziyor. 6 tane Lobe (sözlük) var ve 9 tane 2 kafalı yılan var. En üstteki Lobe soldan sağa sırayla 8, 18 , 4 olmalı. Bunu yapın ve daha sonra tüm 6 Lobe'un toplamlarını 30 olacak şekilde ayarlayın (her lobe un toplamı 30 olacak) ve aynı anda her yılanın 2 kafasının toplamıda 20 olmalı. Bunu becerince, bilmece çözülecek ve



anahtar inventory'nizde belirecek.
Time Gate'in paneline geri dönün. Kırmızı düğmeye basın, yeşil düğmenin altında tikal kelimesi belirinceye kadar üçgene tıklayın. Yeşil düğmeye basıp Tikal'i seçin, koordinat ekranında Tikal'in koordinatlarını girin (daha önce not alınmıştı) ve Tikal'e ışınlanın.

Tikal

Oyun alanı bilmecesini bul. Bu yerdeki zara benzeyen taş döşeme. Ona hangi yönden yaklaştığın fark etmez. Önündeki sütundan oyun alanına baktığında seni sahanın bir kenarındaki sarı taştan diğer ucundaki sarı taşa güvenle götürecek yolu takip etmelisin. Taşların sırası yaklaştığın yöne göre değişir. Güvenle diğer tarafa geçtiğinde, en yüksek tapınağa girebilirsin. Merdivenlerden çık ve tapınağı kendi ,envanterine aktarmak için güç kristaline dokun.
Kuyulu tapınağı bul (mavi sütunlar). Kuyunun içerisine aşağıya in. Mandala Bilmecesinden elde ettiğin anahtarı kapıyı açmak için kullan. Sarcophagus Odasına ulaşmak için koridorda yedi adım ilerle. İki kez sola dön ve yaklaşmak için kazığın üzerindeki kolun üzerine tıkla. Kolun üzerine tıkla ve bu tıklama sesini duy. Odanın içindeki üzerlerinde parlayan küreleri görmeyi sağlayan şahinler bulunan dört paneli aç. Koridora geri bir adım at, sağa dön, şahinli panellerin arkasındaki kurukafanın üzerine tıkla- odak noktan gene kazıklar. Tekrar kazığın üzerine tıkla ve parlayan kürelerden gelen ışık Sarcophagus'un üzerinde yoğunlaşacak, onu aydınlatacaktır ve Sarcophagus açılacaktır. Sarcophagus'un içine bak ve güç kristalini kurukafanın elinden al. Zaman Kapısı Konsol'una geri dön.

Atlantis

Zaman Geçidi Konsol'unda Atlantis'in koordinatlarına git. Vardığında, Atlantis'teki zaman geçidinden sualtındaki kontrol çubuğuna giden asansörü bulana kadar ilerle. Kontrol çubuğuna gitmek için asansöre bin. Sualtı şehrinde kaybolmanın kolay olduğunu unutma. Tekrar amacın Howard tarafından saklanmış olan diğer güç kristallerini bulmak.
Yönlendirme:
R: Sağ kristal, L: Sol kristal, U: Yukarıdaki kristal, D: Aşağıdaki kristal.
U, U, U, R, U, R, U, R, U, L, U, L, U sırasıyla ilerle. Kontrol çubuğundaki "Kol" kontrolü ile kristali al ve kendi topladıklarının arasına koy. Kontrol çubuğu iskelesine dönmek için bu yolun tersini izle.

UNUTMA:

AŞAĞIYI GÖSTEREN KRİSTAL GERİ DÖN DEMEK, GERİ ÇEKİL DEĞİL ! İskeleye döndüğünde "parmağı yukarı göstermek" tek bildiğin şey olacaktır. Zaman Geçidi Konsoluna geri dön.

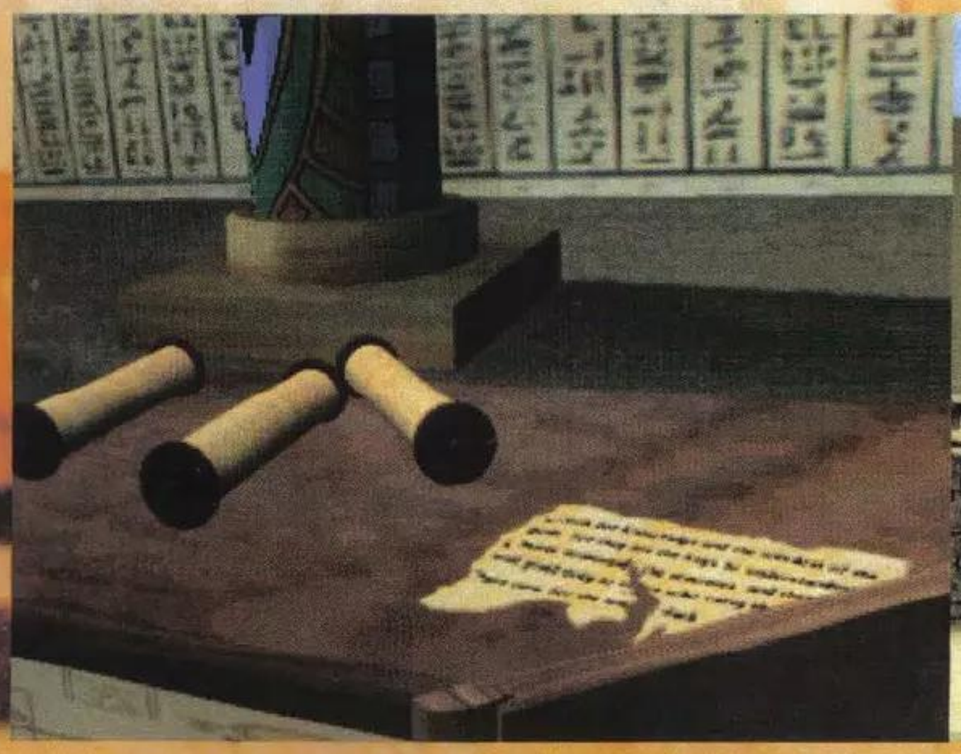
Uzay İstasyonu

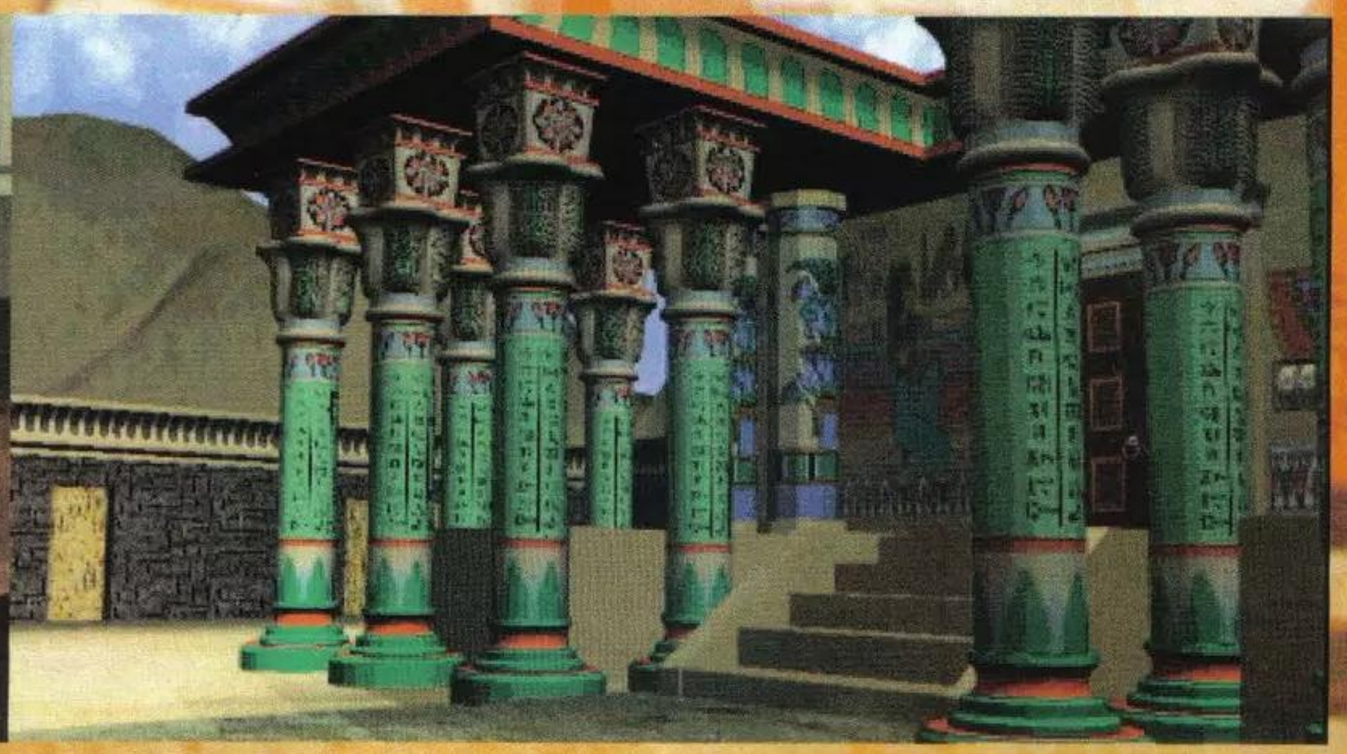
Zaman Geçidi Konsolu odasına geri dön. 1.Gezici'nin gezegenini bulmak için etrafta yürü ve kırmızı düğmeye basarak onu aktif hale getir. Zaman Geçidi Konsolu'na tekrar geri dön ve gene 1.Gezicinin koordinatlarında ilerlemek isteyeceksin. Ama yapmaya çalışınca bu senin yeterli gücün olmadığını gösterir. Diğer zamanlarda topladığın güç kristalleri şu anda kullanılmak içindir. Güç Odası'na gitmeli ve bu kristalleri yerlerine yerleştirmelisin. Güç Odası'na ulaşabilmek için asansöre tekrar bin ve bir kat yukarı çık. Dışarı çık ve topladığın eşyaların içinden üç güç kristalini alarak onları değişik güç bölmelerine yerleştir-hangileri olduğu önemli değil .
Zaman Geçidi Konsol'una geri dön ve Uzay İstasyonuna git. Uzay İstasyonu'na vardığında ,kapıdan dışarı çık, sağa dön ve diğer kapıdan içeri gir. Bu asansör oluyor. İkinci kata git -bahçeye. Bahçede ilerlerken giriş kartını bul . Bahçede ayrıca bir bekleme alanı var. Kollarla oyun merkezinin üzerine tıkla ve piramit kristaldeki üç rakamlı kodu kaydet. Bu kod Howard'ın istasyondaki kabininin giriş kodudur. Asansöre geri dön ve giriş kartını asansörün kontrol çubuğuna yerleştir. Üçüncü kata çık. Burada iki merdiven çıkışı bulunuyor. Birinin üzerinde Howard'ın odasına anahtar çubuğuyla giriş bulunuyor. Bahçede öğrendiğin giriş kodunu gir ve kapıyı aç. Önce aşağıya sonra yukarıya giderek Howard'ın odasına ulaş. Odasında iki kat var. Yukarıda bir kaç video izleyebilirsin. Aşağıda ise dolabı bul. Labirentteki Howard'ın başlarının bulunduğu yerden aldığın anahtarı kullanarak son güç kristalini (mavi) de al. Zaman Geçidi Konsol'una geri dön. Dön ve asansöre bin. Yukarıya Kristal Güç İstasyonuna git. Son boş kalan bölmeye de mavi güç kristalini yerleştir. Bu oyun bitimi için gerekli olan kristal sıralamasını bitir. Lantis'in odasındaki yırtık kağıdın üzerinde yazan sayıları girerek ,oyunu bitirmek için burada kullan.
Evet artık oyun bitti siz ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama,ben yusuf yusuf moduna geçmiştim. Neyse ki bir şekilde bu yazıyı yazabildik. Ayrıca bu yazıya katkılarımdan dolayı kendime teşekkür ediyorum, bu yazının asıl sahibi "Kenan Atalay"dır bu böyle biline. Ayrıca başka yardım edenler de oldu tabii (kvrck (aslı), brother).....
her zamanki gibi son notlar:

- Sıradan bir puzzle advanture vvay bea dedirtecek pek bir şey yok.
- Bu yaz manyak konserleer var tatiliniz sık sık bölünücek gibi (kreator, testament, samael, the gathering, tiamat.)
- İrc.aidata.com.tr en iyi chat server ve ne iyi kanalları #underground #gameshow bi uğrayın bakın.
- Elbet bir gün banada güzel bir oyun düşer diye beklerim hep.

Dediğim gibi bu oyuna olan katkılarımdan dolayı kendime bir kez daha teşekkür ediyorum ve yazıya burda noktayı koyuyorum.

Kenan 'nitro' Atalay &
Serkan 'ramones' Kutlubay

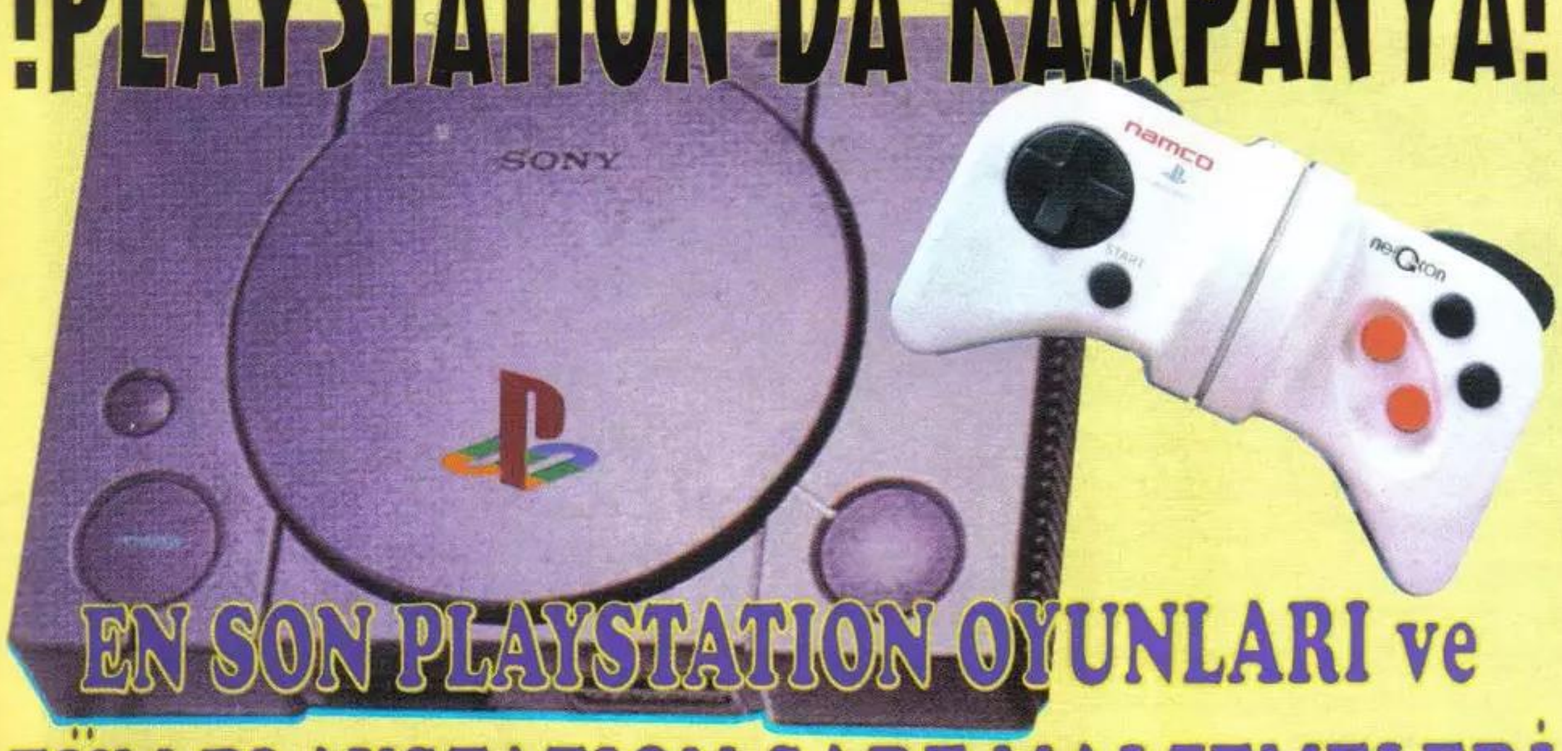




UYGAR ELEKTRONİK

ORCHID RIGHTEOUS II
12MB RAM 3DFX CHIPSET
ÇOK YAKINDA GELİYOR...

!PLAYSTATİON'DA KAMPANYA!

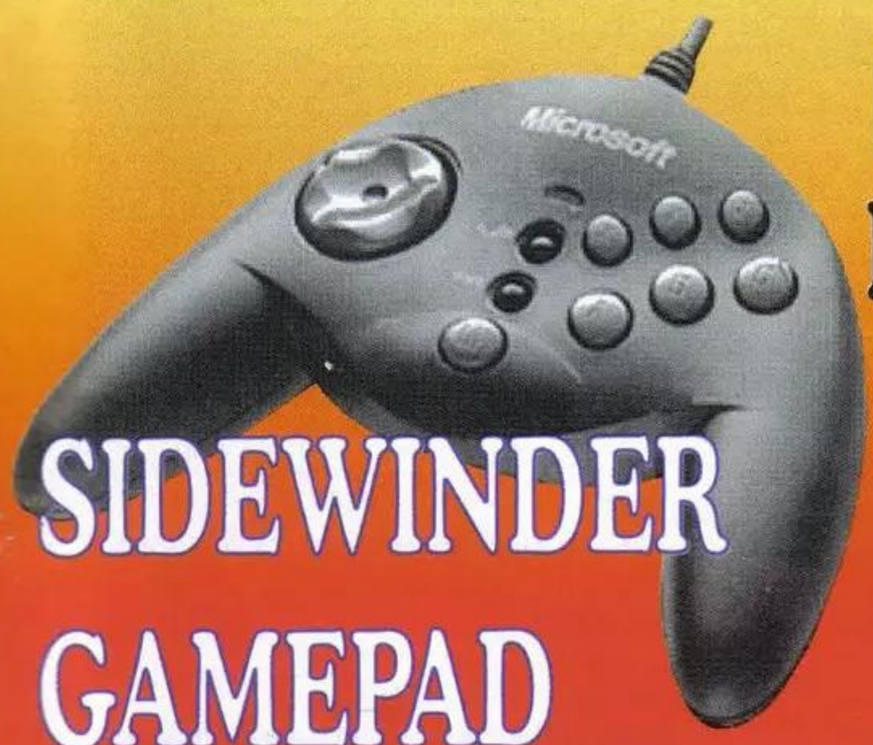


EN SON PLAYSTATION OYUNLARI ve
TÜM PLAYSTATION SARF MALZEMELERİ
EN UYGUN FİYATLARLA UYGAR'DA...

UYGAR TOP TEN

1- STARCRAFT
2- REBELION
3- SANITARIUM
4- FORSAKEN
5- ULT. SOC. MAN ` 98
6- REDNECK RAMPAGE2
7- MIGHT&MAGIC VI
8- PILGRIM
9- STARSHIP TITANIC
10-BURNOUT

MULTIMEDIA KİTLERİNDE
HESAPLI FİYATLAR



SIDEWINDER
GAMEPAD

OYUN OYNAMANIN TADINI ÇIKARTIN

FİFA, NBA GİBİ 8 BUTON İSTEYEN OYUNLARI
OYNAYABİLECEĞİNİZ TEK GAME PAD
AYRICA TÜM MICROSOFT
JOYSTICK ÇEŞİTLERİ

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

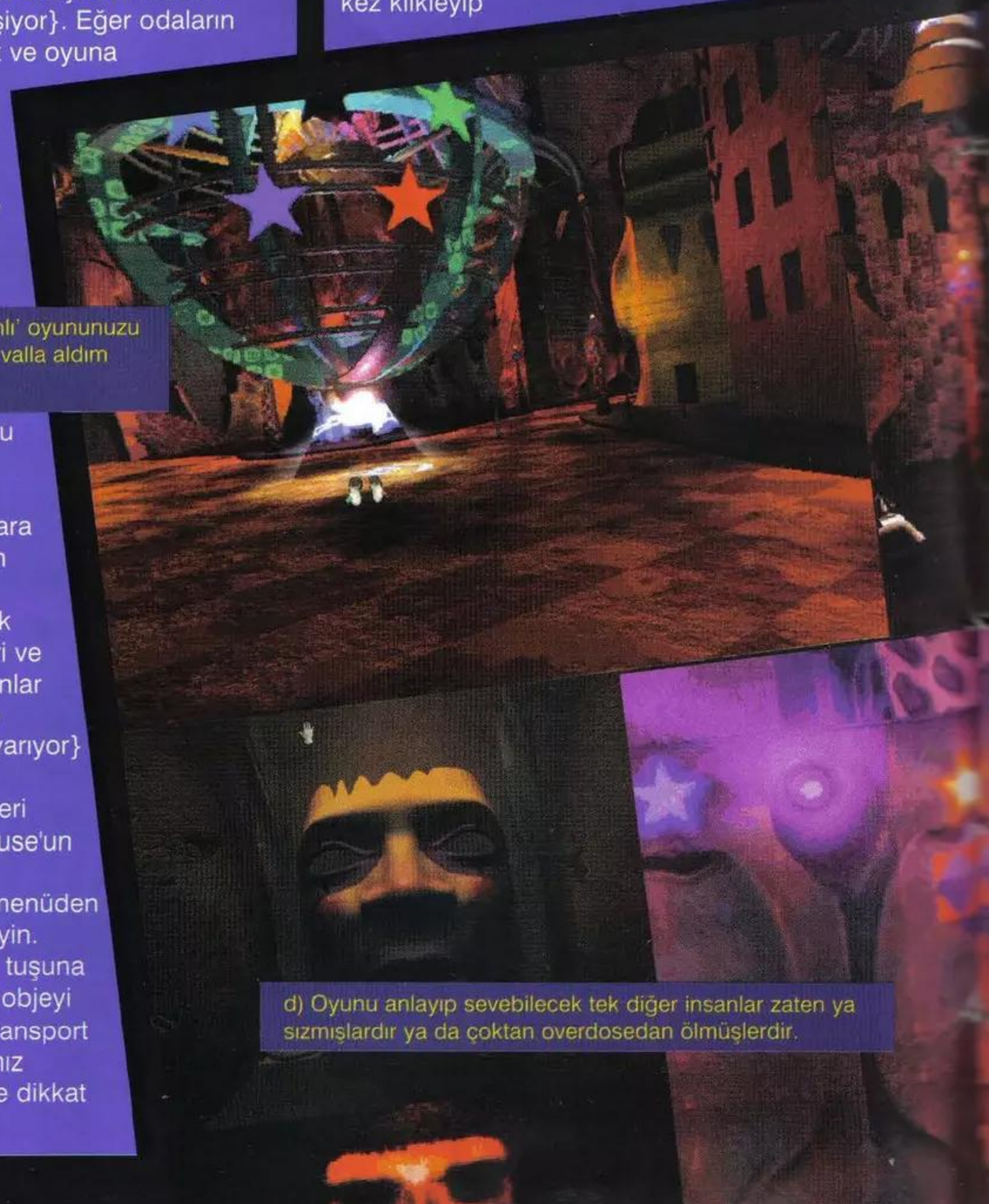
LIGHT and

Saat 23.00 ve ben bu yazıyı bir şekilde bu akşam teslim etmeliyim. Öyle veya böyle bir şekilde bunu bitirmem gerekiyor. Aslında ben bu tür oyunlar yazmayı pek sevmem. Yani benim stilim değil. Tamam hesapta bu oyun adventure ama ne yalan söyliyeyim oyundan pek birşey anlayabilmiş değilim. Hayır yani şimdiye kadar yaptığım tüm adventure açıklamaları hep tam çözüm şeklinde idi. Sanırım ilk defa böyle bir açıklama yapıyorum. Zaten yine ilk defa böyle değişik bir oyun oynuyorum. Hıh neyse sırf yazı uzun olsun diye yaptığım bu girişten sonra biraz da oyun hakkında bilgi vereyim size. Haydi okuyun coşun bakalım :).

Yeni bir adventure oyunu ile yine beraberiz. Yapımcı firma hemen hemen hepimizin tanıdığı Interplay. Ama bu oyun alışılagelmiş adventure kalıplarının bayağı bir dışına çıkmış. Kısaca oldukça sıradaşı bir adventure diyebiliriz. Oyun 3 cd olarak hazırlanmış ve gayet güzel animasyon ve grafiklere sahip. Kullanıcı arabirimi Atlantis oyunundan hatırlıyacağınız Omni 3d tekniği kullanarak hazırlanmış. Aralarda çıkan animasyonlar için ise motion capture tekniği kullanılmış. Sesler ise tabii ki 3 boyutlu. Yani sizin bakış açınıza göre değişiyor. Mesela oyun içinde sola doğru baktığınızda seste ona göre soldan veya sağdan geliyor. Bu arada baştan söyleyeyim ki bu yazının içeriği oyunun tam açıklamasını değil, sadece oyun hakkında size bir takım fikirler verecek notlardan oluşuyor. Anladığım kadarıyla oyun real-time olarak oynanıyor ve her oyunda bir takım şeyler değişiyor. Ben sadece sizlere elimden geldiğince oyunu tanıtmaya çalışacağım. Şimdi konu 7 ölümcül günah üzerine kurulmuş. Pride {kibir}, Anger {öfke}, Lust {şehvet}, Gluttony {oburluk}, Greed {hırs}, Envy {haset} ve Sloth {tembellik}.

Anladığım kadarıyla oyun içindeki hayaletlere ait bu günahları ve eşyaları bulup onları yok ederek bölüm atlamaya çalışıyorsunuz. Oyun başladığında ilk olarak karşınıza bir müzik kutusu çıkıyor. Bu müzik kutusunda berilen görüntüdeki odayı bulmalısınız {bu oda hep değişiyor}. Eğer odaların yerlerini öğrenmek ve oyuna biraz alışıp öyle oynamak istiyorsanız oyun yüklenince gelen menüden free tour seçeneğini seçin. Böylece odaların nerelerde olduğunu öğrenip gerçek oyunda da vakit kaybetmeden oralara gidebilirsiniz. Oyun boyunca etrafta göreceğiniz değişik renklerdeki küreleri ve diğer cisimleri {bunlar sizi değişik yerlere transport etmeye yarıyor} mutlaka toplayın. Topladığımız objeleri kullanmak için mouse'un sağ tuşuna basıp yukarıdaki açılan menüden istediğinizi işaretleyin. Daha sonra space tuşuna basarak seçtiğiniz objeyi kullanabilirsiniz. Transport olmak için toplağınız objelerin şekillerine dikkat edin. Böylece nerelere gittiklerini anlayabilirsiniz. Oyun içinde bazen **"Attention! You have one minute to send an Apparition back to the Dark Isle using White Light. If you do not, the Apocalypse will soon be upon you"** gibi bir anons ile karşılaşacaksınız. Buradaki beyaz ışığı yapmak için daha önceden toplağıdınız değişik renkteki küreleri kullanmalısınız. Normalde sadece yeşil, kırmızı ve mavi renkte küreler var ama bunları karıştırıp değişik renkler elde edebilirsiniz mesela;

yeşil+kırmızı+mavi=beyaz, kırmızı+yeşil=sarı, mavi+yeşil=açık mavi vs. Ayrıca beyaz ışığı kullanıp karşınıza çıkan hayaletlerdende kurtulabilirsiniz. Oyun içindeki odalarda göreceğiniz eşyaları eğer o odada o eşyanın sahibi varsa alamıyorsunuz. Böyle durumlarda beyaz ışığı kullanın ve odadaki hayaletleri kaçırın. Daha sonra o objenin üzerine birkez klikleyip bilgi aldıktan sonra ikinci kez klikleyip



b) Starcraft 750 milyon tane satar, sizin 'dumanlı' oyununuzu en güvendiğiniz teyzeniz bile almaz ama bi de valla aldım diye yalan atar...

d) Oyunu anlayıp sevebilecek tek diğer insanlar zaten ya sızmışlardır ya da çoktan overdosedan ölmüşlerdir.

kendisini alabilirsiniz. Hikaye içindeki hayalet karakterler hakkında bilgi almak şehirde dönen kapılı yeri bulun ve içeri devam edip uzun tünelden geçin. Buradan maske odasına geleceksiniz. Tam önünüze çıkan büyük maskeye klikleyin ve açılan gizli geçitten geçerek duvarında değişik renkte yıldızlar bulunan odaya gelin. İlk başta sadece 3 yıldıza klikleyebiliyorsunuz. Her bir yıldıza kliklediğinizde diğer duvarda oyun içinde karşınıza çıkan karakterlerin resimleri gelecektir. Bunların üzerlerine klikleyerek

geçebiliyorsunuz}. Oyun anladığım kadarıyla 3 bölümden oluşuyor yani bölüm başına bir cd düşüyor. Aşağıda işinize yarayacağını sandığım bir liste veriyorum. Bu listede kimin hangi obje ve günahla ilgili olduğu belirtiliyor. Son olarak aslında oyun fena değil yani değişik bir şey yapmayı denemişler ama klasik bir adventure tutkunu iseniz ve ingilizce'niz o kadar iyi değilse bu oyunu almayın bence. Çünkü oyun içindeki herşey dijitize konuşmalarla size aktarılıyor. Bu oyunu sadece

Tiplotezca, Heart, Anger
John Wayne Gacy, Clownface, Anger
Tirinia, Rope Noose, Lust
Anka, Jolly Roger (Cross Bones), Lust
Wa-No-Te, Horse, Lust
Serguis Orata, Oyster, Gluttony
Xuanchiquel, Spoon, Gluttony
Man of No Name, Abacus, Avarice/Greed
Droessus, Necklace (Wreath), Avarice/Greed
Alfred Krupp von Bohlen, Cannon, Avarice/Greed
Raj, Branding Iron, Envy
Shaamra, Chisel & Stone, Envy
Zanazca, Mirror, Envy
Jimmy Ray Christian, Guitar, Accidie/Sloth
Koobooragong, Round Stone, Accidie/Sloth
Piankhy, Square Stone (Plans), Accidie/Sloth
Heung Po-Chi, Silk Square, Accidie/Sloth
Caligula, Dagger, Nightly News/Plague Room {Sadece Level 3}
Carlos Marcello, Cigar, Nightly News/Plague Room {Sadece Level 3}
Marie Antoinette, Money Purse, El Dorado Room {Sedece Level 3}
Shakem Ben-Jamin, Sheep Hide, El Dorado room {Sadece Level 3}
Cain/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle
Quechua/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle
Alexander the Great/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle
Amratus I/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle
Admah-Najeh/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle
Saman, Druid Priest/Dark Lord, Skull, Abyss/Mirror Room Dark Isle

DARKNESS

onlar hakkında ayrıntılı bilgilere sahip olabilirsiniz. Oyunda zamana karşı yarıştığınızıda unutmayın eğer düşünmeniz gerekiyorsa oyunu Pause tuşunu kullanıp durdurun ve öyle düşünün. Böylece zaman kaybınız olmaz. Ayrıca ESC tuşu ile save/load menüsüne geçebilirsiniz {buradaki aptal robotun konuşmalarını mouse ile tıklayarak

alışılagelmiş adventure oyunlarından sıkılan ve farklı tarzda birşeyler arayıp parası bol olan kişilere tavsiye edebilirim.
Mani, Yin-Yang, Pride
Ivan the Terrible, Sword, Pride
Aleister Crowley, Cross, Pride
Dagmar Hirt, Scalpel, Pride
Osira, Flower, Anger

GameShow hizmetleri serisi part 1:
UYUŞTURUCUNUN ZARARLARI
a) Grafikleriz başta güsel görünür ama oyunu 10 dakka oynadıktan sonra mide bulantısı, kusma ya da direkt de-install gibi tepkilere yol açarlar...

c) Oyununuzun sayfasını yapan zavallı bile bu işlem süresince size bildiği ya da o anda ürettiği küfürleri sıradan saydırır (can u feel it?).

Şu an saat tam 23.45 ve ben yazımı bitirmenin verdiği dayanılmaz hafifliği yaşıyorum. Şimdi birkaç tuşa basıp Internet'e bağlanacağım ve yazımı e-mail olarak dergiye atacağım. Teknolojinin gözünün yağını yiyim ya eskiden olsa birde bu yazıyı diskete çekip sabah dergiye götürmem gerekecekti. Hey gidi günler heeey.

Özgür "Yazdım işte" GÜLTEKİN

FİRMA: INTERPLAY
TÜR: ARCADE ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %89

onu be...
-Ben bilmiyorum valla ortak, ben sadece bir kuryeyim...
-Peki sen yardım edemez misin?
-İsterdim ama benimde Pazar gününe çok işim var ortak, üzgünüm.
-Peki Pazar gününe yazmazsam ne olur?
-Patron Cd nin içine bi vürüs koydu, eğer Pazar günü 23:59'u bir geçe oyunun sonuna gelmezsen... BUUMM!!!
-Yapma yaa...
-Yaa... Bu konuda çok iyiyiz artık ortak, dünyanın en önde firmalarıyla başabaş olacağız yakında.
-Hmmm desene yedik... Virüsü.
-Ben bilmem ortak, bu işler böyle... Bu arada ben kalkayım artık ortak, daha bir arabaya bomba yerleştireceğim...
-Oldu ortak, ben seni fazla tutmayım, eve gidip hemen yazmalıyım bu DogDay'mı neyse.
-Ben gidiyorum o zaman.
-Tamam görüşürüz...
-Peki... Ha unutmadan...
-Evet?
-Patrona iletmemi istediğin son bir sözün var mı ortak?
-Ona deki... Emrin olur... ;)

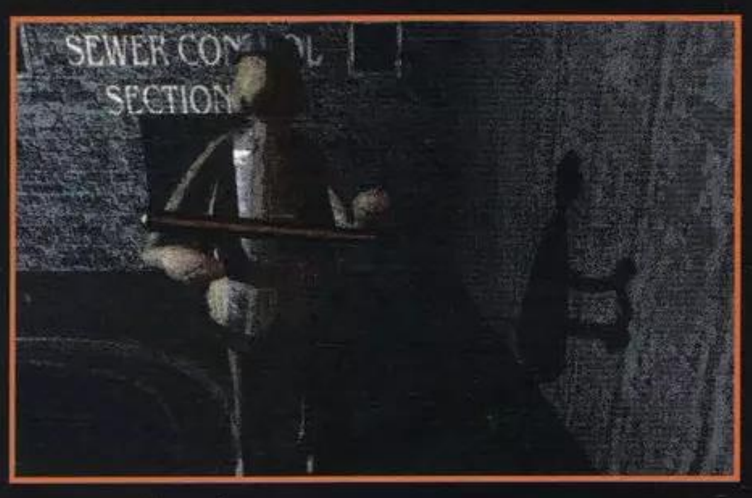
-Şşşt. burdayım ortak...
-Merhaba ortak...
-Getirdinmi paketi?
-Tabii getirdim ortak...Çaktırmadan masanın altından al...
-Güzel güzel. Peki ne var bu paketin içinde? Patron çok gizli diye bana bile söylemedi.
-CD...
-Ne?
-Cd ortak Cd... Oyun Cd'si, duyduğum kadarıyla iddialı bi Adventure oyunuymuş, adı da DOGDAY mi ne, yapımcı firma Avustralyalı pek duyulmamış Eyst Pty Ltd diye bir firma, bildiklerim bukadar...
-Hmm Eyst ha, gizemli...
-Evet patronda öyle dedi. Ha bu arada bu oyun Pazar günü saat 23:59'a kadar yazılmalıymış...
-Pufff... NE?
-Valla patron dedi ortak.
-Ya ben Pazar'a kadar anca install yaparım

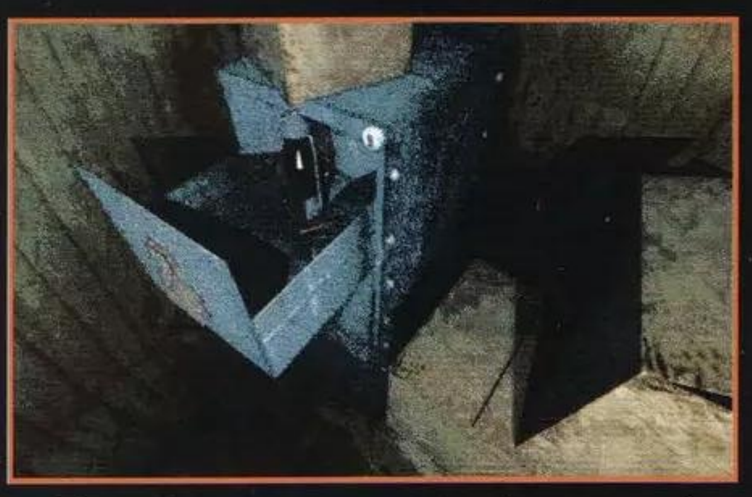
Hmm install'ı kısa sürdü be, neyse, bakalım oyun nasılmış. Aaa baştaki demo'dan sonra hemen pat diye oyuna geçtik ya, hiç ayarı yok mu bu oyunun acaba, haa Mouse'un Sağ tuşuna basınca ayarların yapıldığı menü çıkıyormuş, buradan Save Load renk ayarı ses ayarı falan yapılabiliyor. Kontrolleri nasılmış peki. Hmm şu eski Myth gibi ya, Mouse okunu Sağa götürünce imleç sağı gösteriyor, Sola götürünce solu aşağı götürüncede aşağı. Bu şekilde gitmek istediğim yere gidebilirim, sol taraftada Inventory var, buradan bir eşyayı ekrandaki bir objede kullanmak için Eşyaya basılı tutup ekrandaki objenin üzerinde bırakmak yeterliymiş. Vay be, Grafikleri de güzelmiş hani, çok beğendim, yalnız biraz karanlık ortamlarda geçiyor ya neyse, gülü seven... Dikenini de sever... Üfleyerek koklar... Neydi o ya, her neyse, zaten pek Grafiğe bakacak vaktim yok, hemen oyunu çözmeye başlasam iyi olacak... Tahta kulübeden bir evin içindeyim, şu karşıdaki masa dikkatimi çekti, bakalım (yaklaşalım yani) neler varmış. Hmmm sağdaki bardak altlığı gibi şeyi merak ettim, bi Click, aaa açıldı, içindeki Red Button'a basayım da çekmece açılsın. Evet tam tahmin ettiğim gibi, çekmeceden anahtarları alıp soldaki dosya kabinlerini açayım (anahtarla) ve içinden Lambayı ve oda anahtarını alayım. Sola döneyim bakalım, hmmm, yatağın üzerindeki raflara da bi hmmm yapalım (inceleyelim yani), rafın üzerinden baltayı da alıp cebe atalım.

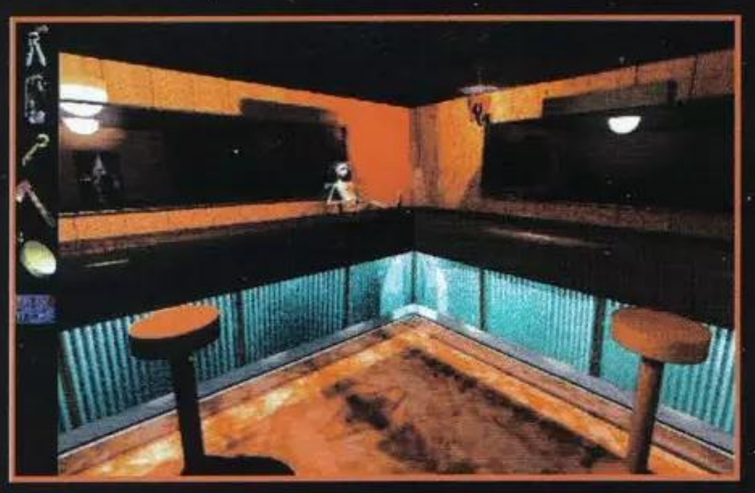
Yerdeki kutu dikkatimi çekti, bi Hmm yapalım ve kutuyu açıp içinden boş yeşil şişeyi alıp sağdaki fıçılardan içine şarap doldurayım. Ben sevmem, bunu bir ayyaşa veririm sonra. Şimdi buradan çıkmalıyım, kapıya yönelelim, hmm kilitli, şu elimdeki baltayla hurraaa çatırrt diye kapıya bi tane kodum mu dışarı çıkarım, Çatkktttrrt... İşte kapıyı kırdım ve artık dışarıdayım, ya benim cebimde bu kapının anahtarı (sarı anahtar) yok muydu? Neyse yaw, baltayla daha zevkli, ama dur şuraya not alayımda sevgili okuyucular fazla yorulmasınlar baltayla falan.
NOT: Anahtarda işe yarıyor... Evet şimdi ara sokaktayım, sola dönüp köpek ayyaşa Dolu şişeyi verip 5 jetonluk oyun kuponunu alayım. Sonra 180 derece dönüp karanlık sokakta yürümeye devam edelim. Yarı yolda soldaki barın kapısına yanaşıp zili çalayım, içerideki görevli köpek şimdilik bize pek yüz vermiyor, çünkü bu Bara sadece V.I.P kartı olan (3Dfx'i olan) zenginler alınıyor, hmm. Bu arada adam yani köpek işte her neyse dışarı sigara izmaritini atıp gidiyor. İşte bunun gibiler yüzünden kirleniyor çevre, neyse, ben şimdi yerdeki izmariti alayım, hem çevreyi biraz temizlemiş olurum hem de belki işime yarar. Sola ayyaşın yanına dönüp duvarın yanındaki kırılmış klozete bir bakayım, hmmm. İçinde ne var acaba? Şu lambayı kullanayım, içine de sigarayı atayım, işte aydınlandı. Iygh.. O da ne, aaa Pire tozu, işime yarayabilir, şimdi tekrar dönüp yolun sonundaki kaldırıma geleyim. Sağ dönüp biraz ilerleyip Restaurant'a girelim bakalım, hem yardım edecek adam arıyorlarmış belki yardımcı olabilirim. Soldan pencerenin önündeki tezgahtan Kepçeyi alalım bakalım, sağa dönüp kepçeyi tencereye daldırıp pencereye dönelim, hmm, elinde tabakla gelen köpeğin tabağına kepçedeki yemeği boşaltalım (Puiickkg...). Aynı işlemleri sonraki köpeğe de yapalım ve yemek yapan köpeğe dönüp verdiği 10$'lık bahşişi alıp restaurant'dan çıkalım. Sağa gitmek uğurlu geldi, tekrar sağa doğru devam edeyim bakalım, hmm, bayağı ilerledim, şu Metroya inen merdivenlerden inmeyip sağdaki Arcade'ye girelim bakalım. Burada birçok oyun var (aslında 3 çeşit). Karşıdaki kasiyere Ayyaştan aldığım Kuponu verip 5 Jeton alalım. Eee... Naapcam şimdi ben bu Jetonlarla? Takıldım işte... Haa evet buldum bunlarla oyun oynayacağım, tabii ben çok zekiyim ya bulmam hiçte uzun sürmedi, hemen anladım yani. Neyse, önce Push Invaders'e Jeton atalım, eğer HighScore yaparsam ödül verirler, eminim, ama burda birsürü Push Invaders oyunu var, ben sağ ortadaki makinada oynamayı tercih ediyorum, çünkü hem bunun birincisinin puanı diğerlerinden düşük, hemde bu makinanın tuşu bozuk olduğu için peşpeşe atış yapabiliyorum, jetonu atıp düğmeye basalımda oyun başlasın, heyt heyt tabii kaçar mı, hemen HighScore yapıverdim işte. Oyun bitince tekrar kasiyerin yanına gideyim de neyse bana ödülümü versin, heey güzel V.I.P kartı kazanmışım, iyi, şimdi bu kartı alıp tekrar geldiğim yoldan dönüp ara sokaktaki barın zilini çalalım, adama (köpeğe yani) V.I.P kartını verdim mi artık birinci sınıf insan (yani köpek) muamelesi

yapacak. Kapıyı açtı, şimdi içeri girelim bakalım, barın ileri sol kısmına doğru ilerleyelim, ilerleyelim (bizim F-16'da saat 11 yönü de denir), orada karanlıkta bir soru işareti var, ona yaklaşıp sağ üstteki düğmeye basıp karanlığı aydınlatalım (keşke bir düğmeyle olsa) ve "hmmm" diyelim, hep beraber Hmmm. Bu bir bilet, yalnız sanırım başından kötü bir şeyler geçmiş ve bilmem kaç parçaya ayrılmış, bunu birleştirmeliyim, gelde birleştir yiyorsa, şu şuraya şu üçgende şurayaaa hah bitti işte (siz kanmayın, bu kadar kolay değil) ama burada okuyucuya nasıl yardım edebilirim ki? Neyse ya onlar akıllıdır geçerler burayı, nede olsa GameShow okuyucusu. Evet, bileti birleştirince yapışıyor, bileti alıp barmenin zilini çınlatayım, gelince ona biricik 10$'mızı verelim ve bozuk paraları alıp kadına (barmen değilmiş (kötü espri geliyor) BarWoman'mış) verip kadın içki doldururken düşürdüğü mantarı da cebe atayım, içkimi de içip bardan çıkayım. Şimdi doğru Arcade'nin kapısının önüne gidelim, buradan aşağı merdivenlerden inip Metro'ya inelim, sola dönüp Guard'a yaklaşalım (aman fazla yaklaşmayalım yakalıyor sonra) ve o kadar emekle birleştirdiğimiz bileti bu adama (köpek) verelim. Guard gittiğine göre (o bileti bana da verseler) artık önümüz açıldı ve devam edebiliriz, şimdi arka sokaktayım, hmm devam edelim bakalım şöyle kaldırımdan, merdivenlerden çıkmayıp düz ilerleyip kaldırımın sonundaki Oyuncakçı dükkanına kadar devam edelim ve oyuncakçıya girelim bakalım içeride neler var. Oyuncak Oyuncak, kasanın arkasına geçip sağdaki kilitli olmayan dolabı açıp içinden Rocket#1'i alalım, kasanın yanından ayrılıp sağa dönelim, buradaki kafeslerin hepsine tıklayalım, hmm bir tanesinin içinde bir Roket daha var, onu da alıp (Rocket #2) oyuncakçıdan ayrılalım. Şimdi geldiğimiz yoldan dönelim ve daha demin çıkmadığımız merdivenlerden yukarı çıkalım, hmm burası marangoz odasına benziyor, önce şu çöp'den kırık kulaklığı alayım belki işime yarar, duvardaki raftan da tutkal makinasını alayım belki bir şeyler yapıştırırım. Şimdi masaya oturalım ve biraz marangozluk yapalım. Önce masaya kırık kulaklığı koyalım, sonra tutkal makinasını masaya koyalım, sonra makinayı alıp kırık kulaklığı yapıştıralım, sonra kulaklığı alıp yerine Rocket#2'yi koyalım, tutkal makinasını da Rocket#2'nin üzerinde kullanalım, bardan aldığımız mantarı da Roket'in üzerinde kullanalım ve eşyalarımızı toplayıp masadan kalkalım. Şimdi'de arkamdaki demir kapı dikkatimi çekti, bu kapı normal yollarla açılmıyor, yani balta işe yaramadı, sanırım bunu sallaya sallaya açacağım, önce kapının üst tarafına bi Click, sonrada alt tarafına bi Click, Click Click, böyle böyle açıcaz kapıyı işte, açtıktan sonra naapcaktık? Ha tamam hatırladım içeri gireceğiz. Hmm burada bir vinç var, (galiba) koltuğa oturalım ve öndeki panelde altta bir düğme üstte de bir düğme ve yandada bir kol var, önce alttaki sonrada üstteki düğmeye basıp kulu çekelim. Hmm aşağıya indi, ve yola bir kamyon geldi, şimdi vinçten inip marangoz odasından merdivenlerden tekrar çıktığımız gibi inelim, işte kamyon orda, karşıya geçmenin tam zamanı, kamyonun arkasına atlayıp karşı kaldırıma geçmem 3 bilemedin 4 saniyemi aldı işte. Sola dönüp Newspaper Machine'e (Gazete Makinası) kadar ilerleyelim ve bardan aldığımız bozuk paralardan bir tane atalımda neler olmuş dünyada, Televolede haftaya kim var, Sibel Can bugün kahvaltıda ne yedi falan onları öğrenelim. Ahaa Out Of Stock yazıyor(gazete kalmamış), bu yazıya bi Click yapayımda kapak açılsın, hmm içeride ne var acaba? Bi Click yapsammı acab... Çatrrrt Kütrukkbumm (düşme efekti)... Evet, zorda olsa içerideyim işte, şimdi nasıl çıkacağım buradan acaba? Sağa doğru gidelim bakalım, hmm burada bir Klima var ve altından devamlı buz çıkıp büyüyüp yere düşüyor, içimden bir his bana Orta boy ve de Büyük boy bir buz parçası almam gerektiğini söylüyor (ne his ama), buz parçaları önce küçük olarak çıkıyor, biraz beklersek orta boy oluyor, en sonda büyük parça, ve sonrada düşüyor, buna göre bir orta birde büyük boy buz parçası koparıp sol tarafa geçelim. Burda önce öndeki teraziye Orta boy buz parçasını koyalım, sonrada soldaki hava püskürten sarı makinaya bi hmmm yapalım, önündeki kapağı açıp basınç ayarını 728 olarak ayarlayıp içine aile boyu buz parçasını koyalım, ve geri çekilip biraz bekleyelim. Hop, işte buz yukarıdaki merdiveni düşürdü ve artık lobiye çıkabiliriz. Önümdeki sandalyeye bir clickleyelim, hmm sandalyenin altında mor bir anahtar varmış, anahtarı alıp sola dönüp buradan çıkalım. Karşıda bir koridor var, dur saat 1 yönü deyimde okuyucular kolay bulsun, koridora doğru ilerleyip sağdan ilk kapıyı Mor anahtarla açıp içeri dalalım. Hmm burası kötü köpek Chegga'nın ofisi olmalı, arkaya dönüp ışıkları yakayım da önümü görebileyim, tekrar kitaplara dönelim, bazı kitaplara clickleyince üzerindeki harfler yanıyor, sırayla şu harfleri yakmalısın diyor içimdeki his; C,H,E,G,G,A. Bu şekilde yapınca ne olacak acaba? Ahaa işte bir kitap açıldı ve içinde altın bir anahtar var, anahtarıda cebe atıp ofisten çıkalım. Sola dönüp asansörü çağıralım ve binelim, asansörü çalıştırabilmek için güvenlik numarasını girmek gerekiyor, yalnız güvenlik paneli de bir Pati şeklinde, şimdi buna rakamları nasıl yazacağız? Eveet buldum, şöyle, alttaki büyük olan yuvarlağı 5 olarak kabul edelim, buna göre en soldaki yuvarlak 1, onun yanındakilerde sırasıyla 2-3 ve 4. Güvenlik numarası 3241532415, asansör ikinci kata çıktı, çünkü bina zaten 2 katlı, neyse, asansörden çıkalım ve sağdaki kasanın yanına gidelim, içimden bir his kasanın şifresinin "621" olduğunu söylüyor, bakalım... Aaa evet 621 miş, kasanın içindeki kâğıdı alalım ve tekrar asansöre binip aşağı inelim ve sağdaki ilk kapıdan yine Ofise girelim ve sola dönüp sandalyeye oturup Chegga'nın bilgisayarını kurcalayalım biraz, Format C:, yok, o kadarda kötü değilim, önce soldaki çekmeceyi açıp disketi alalım, sonrada açalım şu bilgisayarı... Hmm şifre sordu, ne bu yaa bu adam herşeyine şifre koymuş. utanmasa tuvalete bile şifreyle girecek, neyse, sanırım şifresi 13542511, aynı asonsördeki gibi yazalım şifreyi, işte açıldı bilgisayar. 3Dfx'i var mı acaba? Her neyse, buradaan Chegga'nın attığı ve aldığı e-mailleri okuyabiliriz, burada yaptığı kötü işlerin hepsi yazıyordur eminim, disketi drive'a sokalım ve bütün Mailleri diskete backup yapalım da görsün gününü, işimiz bittikten sonra bilgisayarı kapatıp floppy disketimizi de alıp ofisten çıkalım. Sola dönüp büyük kapıya doğru yürüyelim, kitabın içinden aldığım altın anahtar bu kapıyı açar herhalde, evet açtı, işte artık dışarıdayım. Yüzüm yola dönük, karşıya geçmeye çalışırsam gelip beni yakalayacaklar, olsun ya,

biraz değişiklik olur, haydi bakalım... Evet, işte hapisteyim, eşyalarımı da aldılar, nasıl çıkacağız şimdi bakalım, önce yatağın altına bi hmmm yapalım ve oradan çengelli iğneyi alalım, sola dönüp radyoyu açalım, eğer radyo kanalını ranzadaki oda arkadaşımızın seveceği bir müziğe ayarlarlarsak (en sondaki kanal, Jazz gibi bir müzik) bize elindeki kağıt parçasını gösterecektir (doğru müziği ayarladığımızı adamın ayaklarını oynatmasından anlıyoruz), eline bi Click yapalım ve kağıt parçasını alalım, kağıtta C.A.T.S çetesinin telefon numarası yazılı, kapıya dönüp çengelli iğneyi kapının anahtar deliğine sokalım (vay bea, tıpkı filmlerdeki gibi), burada kapıyı açabilmek için anahtarı 8 yöne (sağ sol yukarı aşağı ve çapraz yönler) çevirerek çıt çıt seslerine göre şifre bulur gibi kapıyı açmalıyız, mesela iğneyi sağa çektik, çıt etti, sola çektik çıt etti, sol aşağı çapraza çektik çıt etmedi, sonra anlıyoruz ki sağa ve sola çektikten sonra sol alt çapraza çekmeyecekmişiz, böyle böyle deneyerek bulacağız, 4 kere çıt sesi geldikten sonra kapı açılıyor zaten. Kapıyı açıp çıkalım ve sağa dönüp devam edelim, hmm bu önümdeki kapılar kilitli değil, bunları da iterek açabilirim, son kapıyı da açınca çamaşırhaneye giriyorum, şimdi sola dönelim ve kapıyı açmaya çalışalım... Eyvah bu alarmı çaldırdı, gardiyanlar hemen buraya geliyor olmalılar, hemen hızla geldiğim yönden geri dönüp hiçbir şey olmamış gibi kodesime gireyim de yesinler, gardiyanlar bir telaşla çamaşırhaneye koşarken ana kapıyı açık unuttular, önümden hızla geçip gittiler, kapıyı açıp sola dönelim, ana kapıyı açıp sola dönelim ve tezgahın arkasına geçelim, sağ taraftaki kutuyu alıp içinden eşyalarımızı toplayalım ve buradan ayrılıp hızla tekrar kırmızı panjurlu kodesimize dönelim (eğer yakalanırsak ayni işlemleri tekrar yapacağız). Gardiyanlar bir şey olmadığını görünce geri dönüp alarmı kesiyorlar, şimdi tekrar kodesten çıkıp sağa dönelim ve çamaşır odasına gidelim, ortadaki çamaşır makinasına bi hmmm yapalım, sağda iki küçük switch var, altında da üç tane ışık var, üstteki switch seçili ışığın rengini değiştiriyor, alttaki switch'de sonraki ışığı seçiyor. buradaki renkleri sırasıyla pembe/yeşil/mavi olarak ayarlıyoruz ve büyük düğmeye basıyoruz, çamaşır makinasının kapağını açıp içine girelim ortaya clickleyelim, gizli bir geçit açıldı, tekrar ortaya clickleyelim ve tünelden geçerek hapisten çıkalım. Şimdi oyuna ilk başladığımız ara sokaktayız, kaldırıma çıkıp sağa dönelim, biraz ilerleyip Restaurant'a girelim. Yine oyunun başındaki gibi önce kepçeyi sağdaki tencereye daldıralım, sonra soldaki pencereye dönüp gelen köpeğin tabağına kepçedeki yemeği boşaltalım, aynı işlemleri diğer köpeğe de yapalım ve öndeki köpekten 10$ lık bahşişimizi alıp Restaurant'dan çıkalım. Sağa dönüp devam edelim ve Arcade'ye girelim, kasiyere 10 dolarımızı verip jetonlarımızı alalım, şimdi neyapıyorduk? Ha tamam, jeton, şimdi buradaki 3 çeşit oyunda da tek tek HighScore yapmamız lazım,(Push Invaders, Pac Dog ve Droids) sonrada kasiyere dönüp ödülümüzü kapalım, ödül bir yüksek ses dalgalı köpek kovucu. Şimdi Arcade'den çıkıp sağa dönüp merdivenlerin yanından devam edelim, Sewer Control Room'un önüne kadar geliyoruz fakat Guard kılıklı bir guard bizi geçirmiyor, önce kulaklıklarımızı takalım, sonrada şu Mega Hiper Miper Ultra ses dalgalı köpek kovucunun düğmesine basalım. Guard gittiğine göre artık devam edebiliriz, Sawer Control'e girelim, hmm, solda kilitli bir kapı







FİRMA: Eyst Pyst
TÜR: Icon-Adventure
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 20MB HARDISK
GENEL: %82

var, sağda da duvarda bir düğme var, önce soldaki kapının kilidine daha önce marangoz odasında yaptığımız Rocket Bomb'u yerleştirelim, yandaki elektrikli kabloyu da Roket'e bağlayalım, sonrada sağda duvardaki düğmeye basalım ve BOOOM... Kapıyı nazikçe iterek içeri girelim, sağa gidelim, orada bir makina var, makinanın yanına gidip sola dönelim ve resmin altındaki kare bölgeye basalım, bir kapı açılma sesi duyunca tekrar geldiğimiz kapının yanına gidelim, buradaki şalterlerin hepsini tek tek kaldıralım, ve Sewer Room dan çıkıp doğru oyunun başındaki ara sokağa gidelim. Barın kapısının önüne gelelim ve zile basalım. İşte çevre düşmanı çıktı, hiçbir şey yapmadan bekleyelim, o nasıl olsa yine sigara izmaritini atacak dışarıya, geri çekilip yerden izmariti alalım ve sola dönüp biraz ilerleyelim, tekrar sola dönüp kanalizasyon kapağını kaldıralım ve aşağıya inelim, hmm çok karanlık, önce şu lambamızı çekelim ve içine sigara izmaritini atalım, bu bir süre bizi aydınlık tutacaktır, şimdi lamba sönmeden sağa dönüp biraz ilerleyelim, sonra arkaya dönüp sağdaki duvardaki düğmeye basıp ışıkları yakalım, artık lambanın sönmesi diye bir problemimiz yok (eğer bu işlemleri yapamadan lamba sönerse tekrar çevre düşmanının yanına dönüp sigarasını alıp aynı işlemleri tekrar yapalım), şimdi tekrar arkaya dönelim, ilerde iki yol ayrımı var, işte zurnanın Dım-Tısss dediği yer... Burası labirent gibi, kanalizasyondaki yol ayrımlarından doğru yönleri tahmin ederek bütün kapıları teker teker bulmaya çalışıyoruz (bulana helal olsun), burası oyunun en zor yeri, en sonunda iki tane kablo buluyoruz bu kabloları birleştirelim ve çıkışı bulup Chegga'nın evine girelim, banyoya girip dolabı açalım, içindekileri alalım, ne varsa toplayalım işte, sonra yatak odasına gidelim, sonra... Sonra ne yapıyorduk? Ha tamam, sonra odadaki kasayı açalım, çıt çıt seslerine göre şifreyi çözelim (veya 98316451 deneyebiliriz), kasa açılınca içindeki Diskleri cebe atalım ve tekrar kanalizasyona dönüp bir çıkış yolu bulalım. Şimdi oyuna ilk başladığımız tahta kulübeye dönelim ve telefona sarılıp hapisten aldığımız C.A.T.S'in telefon numarasına arayalım, sonra Sewer Control'un oradan devam edip şehrin sonuna kadar devam edelim, değirmenlerin oradaki kapıyı çalıp Chegga'nın kasasından aldığımız Diskleri verelim, onlarda bize 14.000$ verecekler. Eee... Şimdi ne yapacaz bu parayla? Atalım gitsin en iyisi, veyahut ta Metro'ya gidip bilet alalım, evet evet bu daha iyi bir fikir, doğru metroya gidelim, bilet gişesine parayı verelim (bilette çok pahalıymış bea) sonra kapıya doğru uzanalım, uzanalım, uzanalım, kapıyı itelim, ve The End...

Oyun bitti, bende bittim, ama güzel oyunmuş netekim, özellikle hiç bilinmeyen bir firmanın böyle bir oyun yapabilmesi çok hoş, bence tek eksisi çok karanlık mekanlarda geçmesi (hep gece) birde karakterler çok az, birde (3 oldu çaktırma) böyle köpeklerle ilgili bir oyun yerine gerçek insanlar olsaymış yada bir dedektifi falan yönetseymişiz çok daha zevkli olabilirmiş, tabii ki bu BENCE, yani karanlıktan hoşlananlar daha çok sevebilirler. Ama yinede güzel bir oyun, alın oynayın, şu sıralarh pek kaliteli adventure oyunu çıkmıyor zaten, bu arada oyundaki se....
Ahaa eyvah saat 01:00 olmuş, CD'yi çıkarmayı unuttuuum...
Hard Drive Format Completed...

☒Tuğhan "MOUSE" Arslan

ALESTA BİLGİSAYAR

OYUN VE VİDEO CD DÜNYASINDA SON NOKTA

OYUNLAR

1. Sensible Soccer 2000
2. Sanitarium
3. Unreal
4. Dune 2000
5. Army Man
6. Might and Magic VI
7. Jagged Alliance II
8. Final Fantasy VII
9. Half Life
10. Descent: Free Space

VCD'LER

1. Godzilla
2. Armageddon
3. Lethal Weapon IV
4. Blade
5. City of Angels
6. Avengers
7. Lost in Space
8. Deep Impact
9. Star Wars Trilogy
10. Titanic

CD KAYIT YAPILIR

UPGRADELERİNİZ İÇİN FİYAT SORUNUZ!

Alesta Bilgisayar'dan
Her Keseye Uygun
Seçenekler

499$

Intel 200MMX
VX 512K. Anakart
16Mb RAM
2.1Gb Sabit Sürücü
2Mb S3 Virge E.K.
14" SVGA Monitör

670$

Intel 233MMX
TX 512K Anakart
32 Mb RAM
2.5 Gb Sabit Sürücü
4Mb S3 Virge E.K.
24X CD-ROM Sürücü
16 Bit Ses Kartı
14" SVGA Monitör

880$

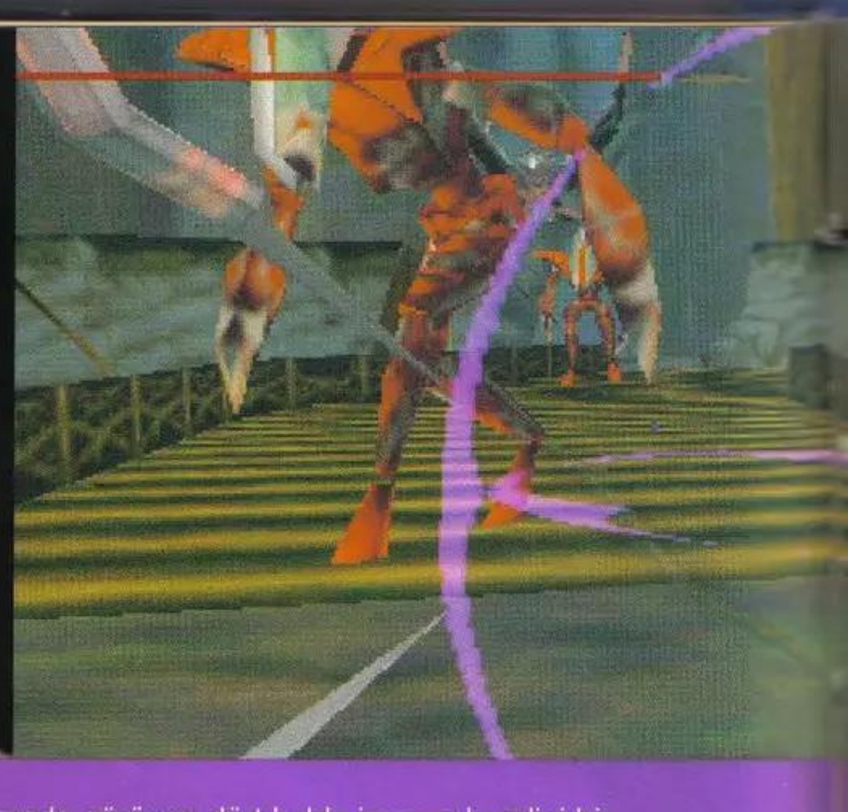
Intel PII-233 İşlemci
PII Anakart
32 Mb SDRAM
3.2 Gb. UDMA Sabit Sürücü
4 Mb S3 Virge E.K.
24X CD-ROM Sürücü
16 Bit Ses Kartı
14" SVGA Monitör

1099$

Intel PII-266 İşlemci
Asus PII L97 Anakart
64 Mb SDRAM
4.3Gb UDMA Sabit sürücü
Diamond S-220 E. K.
32X CD-ROM Sürücü
Creative 16 Bit Ses Kartı
14" SVGA Monitör

NOT: Yukarıdaki sistemlere klavye, kasa, disket sürücü ve mouse dahildir. Fiyatlara %15 KDV eklenecektir.

Alesta Bilgisayar Sistemleri Ve İletişim San.Tic.Ltd Şti.
Hasfırın Cad. Sinanpaşa iş merkezi No:67/217 Beşiktaş TEL&FAX: 2617689



SHADOW M

Efsane devam ediyor, ilk günkü heyecanından hiçbirşey kaybetmeden, yavaşda olsa, tecrübesizde olsa, hatta beceriksiz bile olsada emin adımlarla hedefe doğru olan yoluna devam ediyor. Gecenin ilerleyen saatlerini bilgisayar başında geçirmeye mahkum olan yazar kendisine verilen Shadow Master oyununu son kez oynar, notlarını hazırlar ve yazısına başlar. Yüzyıllarca süren savaşların sonunda elindeki bütün servet kaynaklarını yitiren, diktatör kişiliğiyle etrafına korku salan ve acımasızca yönettiği yaratıklara boyun eydirmesini başaran şeytan lordumuz (Shadow Master) tekrar eski gücünü kazanmak için bizim yönettiğimiz galaksi sistemine geri dönmeye karar verir. Savaşa devam etmesi için galaksimizde bulunan tüm kaynakları ele geçirmesi gereklidir. Bu amaçla emrindeki bütün yaratıkları galaksimizi işgal etmeleri için yollar. Shadow Master'ı durdurmakla görevli olan zavallı biz, şeytan lordun emrindeki mekanik canavarlarla sonuna kadar savaşıcak ve bu lordu nerede olursa yakalayıp onu tanrının adaletine yollayacaktır. Kahramanımızı zorluklarla dolu 7 ayrı dünyada toplam 16 bölüm, yazarımızıda zorlu bir gece beklemektedir. Ona bu savaşında yanlızca 4 büyük tekerlek ve güçlü silahlarla donatılan bir arazi aracı yardımcı olacaktır, yazarımıza ise sadece not defteri. Galaksi mühendislerinin geliştirdiği bu mükemmel araç eşsiz silahlara, yeterince iyi bir radara ve mekanik canavarlara kolayca hedeflenebilen sistemlere sahiptir. Dik kayaların bulunduğu galaksimizde hiç zorlanmayan aracımız nedense yokuş yukarı çıkışlarda elfreni denilen aletin mühendisler tarafından unutulması sonucu bolca kaymaktadır. Bu sinir bozucu durum kahramanımızı ve yazarımızı derinden etkilemektedir. Ama kahramanız savaşçı kişiliğiyle, yazarımızda kararlı kişiliğiyle devam etmektedir.Mekanik kafaları paslı cola tenekeleri haline sokmak için and içmişlerdir ve o an içinde bulundukları çıkmaz sokağın geriye dönüşü olmadığını anlarlar. Galaksi işgalden kurtulacak yada mezarlarını renkli çiçekler süslendirecekti, tabi mezarları olabilirse…

Shadow Master'ı Rakiplerinden Ayıran Özellikler Neler ?

Shadow Master'da göze batan önemli bir özellik yok, konu bakımından yeterlide görünse, bana kalırsa oyunda kamera ve demo eksikliği var. Yani oyun insanı havaya sokacak demolardan yoksun. Diğer bir eksi de sadece araç içi görüntü kamerasının bulunması. Oyunda kullanılan eşyaların az olması dezavantaj olarak görülse de silahların yaratıklardan çıkan parçalarla upgrade edilebilmesi değişik bir özellik. Görüntü kamerası olarak araç içi kokpit görüntüsü kullanılmış, bu kamerada görünen dört kolda insanın kendini bir yaratığı yönlendiriyor gibi hissetmesini sağlıyor. Bölüm geçmek için her bölüm başında bize verilen görevleri eksiksiz olarak tamamlamak gerekiyor. Her bölüm başında gerekli bilgiler veriliyor bu bilgiler tamamlanamadığında tüm düşmanı yok etsek bile bölüm geçilemiyor. Oyunda istenilen yerde save edilememesi de eksi bir avantaj, save etmek için bölümü bitirmek gerekli. Shadow Master aynı Quake2 gibi internetten sekiz kişiye kadar oynanabiliyor, test edecektim ama patron yazı yetişmezse kafamı kopartır diye deneyemedim.

Düşmanlar Yine "Öldür Beni" Diye Öne Atlıyorlar Mı, Oyunun Zorluk Derecesi Ne Durumda ?

Maalesef bu yapay zeka düzeni bütün action oyunlarında (doom gibin) aynı, biz alıştık artık bide oyun firmaları bu duruma çare bulsa. Biri bir oyun çıkartmaya karar veriyor, oyuna değişik bir özellik katılmasını karar veriliyor sonra hemen bir isim sallanarak gereksiz bir sürü yeni özellik ortaya çıkıyor. Oyundaki 3-d modeldeki mekanik canavarların hareketleri yine yetersiz ama bu açıklarını oyunun zorluğu fazlasıyla kapatıyor. Yaratıklar genelde zor duruma düştüğümüzde, bi köşeye takılıp kaldığımızda ortaya çıkıyorlar ve etrafımızda 360 derecelik bir ateş yayı meydana geliyor. Yaratıklar yok edildiklerinde elmaslar çıkıyor, işte bu elmaslar enerji özellikleriyle savaşa devam etmemiz için gerekli. Shadow Master tam anlamıyla bir action oyunu, geniş bir gezegende istenilen bölgeye rahatça ulaşılabiliyor, öyle önümüzü kesen ağaçlar, binalar ,yapıtlar yok bu oyunda yani etraf rahatça keşfedilebiliyor. Oyunda dört tekerlekli bir arazi aracını kullandığımız için öyle derin uçurumlardan atlamak yada suya dalmak gibi durumlarla karşılaşılmıyor. Yine action oyunlarının bir özelliği olan duvar arkalarına saklanıp ateş açma geleneği dev arabamız saklanamadığı için yok, araçtan da inilmiyor üstelik. Etraf çok geniş olduğu için düşman her an ortaya çıkabiliyor bu durumda onla başa baş savaşmaktan başka çare yok. Bir şey daha belki garip gelecek ama siz yaratıkların hiç ama hiç umurunda değilsiniz onların sizi bulmaları değil sizin onları bulmanız gerekli, yani her an biriyle karşılaşabilirim korkusuyla ilerleyip ana görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Görevlerin belirli zaman aralıklarıyla kısıtlandığını da belirtiyim bu arada, yani zamana karşı yarışmak gibi bir durum söz konusu.

Oyunun Grafikleri Nasıl, Etkileyici Güzel Özellikler Yeni Teknolojiler Var Mı ?

Grafikler güzel sayılır yani patlamalar, lazerlerden ortaya çıkan parlamalar, ince ışık ayarlarının ve parlaklığın yerinde kullanılması Shadow Master'ın grafik yönünden artıları. Oyun yedi ayrı dünyada geçiyor, orman, buz, göl kenarı, yaratıkların üssü

gibi. İlk başlarda o kadarda güzel değilmiş grafikler diyordum ama ilerledikçe ortaya çıkan yaratıklarda renklerin olağanüstü uyumu, gölgelendirme ve patlamalardaki başarılar oyuna bağlanmamı sağladı diyebilirim.

Shadow Master Nasıl Bir Sistem Gerektiriyor?

Grafiklerin güzel olmasının bir sebebi de oyunun 3D hızlandırıcı karta ihtiyaç duyması, ama bana kalırsa 3D hızlandırıcınızın tüm opsiyonları kesinlikle kullanılmamış, yani benzeri türdeki oyunların grafikleri yine biraz üstün gözüküyor. Sisteme gelirsek hala bir P-133 kullanıyorsanız (P-2 çıktı başımıza), 2mb ekran kartınız, 16mb ram'iniz varsa ve Directx (5) iniz sorunsuz çalışıyorsa deneyebilirsiniz ama ben yinede P-166, 32mb ram artı 3-d hızlandırıcılı bir kart tavsiye ederim.Yinede oyun hızlı dizayn edilmiş, öyle pek fazla yavaşlama problemi olacağını pek sanmıyorum ama güzel grafik eşittir güzel sistem teorisini unutmamak gerekli.

Birazda Oyun Stratejisini Açıkla, Bu Mekanik Canavarlara Karşı Ne Yapmak Gerekli?

Oyunun zor bir yapıya sahip olduğuna deyinmiştim sanırım, oyunu ilk oynamaya başladığımda etrafa bol bol lazer yollayarak hayatta kalmaya çalışıyordum sonra oyunu defalarca en baştan oynadıktan sonra yaratıkların zayıf yönlerini keşfettim, örnek olarak yaratıklara iyice yaklaşarak atış menzillerini kısaltın, lazerle bol bol ateş açmak yerine iyi hedef alarak tek atışta düşmanın işini bitirin, herkesi öldürücem diye oyunu oynamayın hızlı olmak oyunda çok önemli,düşmanlar sizi daire içine aldığı zamanlarda hemen en yakınınızdaki yaratığa saldırarak daire çemberini bozmaya çalışın, bölüm başlarında mutlaka görevinizi iyice öğrenin sonra bölümü bitiremezsiniz, yaratıkların çok olduğu kalabalık yerlerden hızla uzaklaşmayı deneyin, size biraz enerji verebilecek bir elmas uğruna game over ekranını görürsünüz sonra, aracınız dezavantajlarından biri olan yokuş yukarı çıkmalarda çıkacağınız yere ulaştıktan sonra ateş açmayı deneyin bu sayede kaymaktan kurtulursunuz, müziğin, ses efektlerinin derecesini iyi ayarlayın, oyunun müzikleri fena değil ama insanı havaya sokmaktan uzak, daha çok hawaide bir tatil köyü kurma oyununa yakışıyor, müzikleri kapatıp lazer seslerinin geldiği yöne adapte olmaya çalışın, gerekli tuşlar '/' sesi kapatma, '*' sesi dengeleme, '-' sesi azaltma, '+' sesi yükseltme. Oyun içindeki tuşlarla ilgili bir probleminiz olursa oyun ekranındaki help bölümünden yararlanabilirsiniz yada kısaca bana mail atın ;). Unutmadan dev örümcekler, dragonlar, ahtapotlar görünce bölüm sonu geldi deyip heyecanlanmayın bu dev boyutlulardan bolca var her yerde. Son olarak lazerinizi ve mavi renkteki lazer büyünüzü uzun süre kullanmayın birinin lazer miktarı azaldığında hemen ötekine geçin. Lav silahınızı ve plasma okunuzu iyi kullanmaya bakın.

Almaya Değer Mi Bu Oyun, Ne Tavsiye Edersin Şef ?

Şimdi bana sorarsanız portakallı ördek tavsiye ederim günün menüsü olarak ama oyun tavsiyesi sorarsanız, eğer iyi bir doomkolikseniz yada action oyunlarında serbestlik arıyorsanız (belirli bir görev senaryosu olsa da) ve doom gibinler geceleri rüyalarınıza giriyorsa bu oyunu kesinlikle kaçırmamanızı tavsiye ederim, tabi sisteminiz oynamanıza izin veriyorsa. Oyunun oldukça zor olduğunu unutmayın. Ayrıca bana rahatça tavsiyede sorabilirsiniz ben öyle arka sayfalarda siyah arka plana beyaz renkte yazılar yazan yazarlara da benzemem üstelik ;). Shadow Master'ın yapımcı firmasının da Psygnosis olduğunu belirtiyim bu arada, adamlar arada sırada güzel oyunlar çıkarır ama çoğu zaman derin uykudadırlar.

Bu Oyunun Cheatleri Var Mı , Nerden Bulabilirim?

Oyunun cheatleri diğer action oyunları gibi hemen çıkmadı, daha doğrusu ben oyunu oynadığım sıralarda piyasaya çıkmamıştı ama çıktığı zaman anında GameShow'da Mert abimizin Cheats köşesinde olacağı kesin, hatta hemen cheats köşesine bir göz at derim....

Bu Oyun Tutar Mı Dersin, İkincisi Yada Yeni Bölümlerin Olduğu Yeni Bir Shadow Master Çıkar Mı?

Bu oyunun tutacağını pek sanmıyorum, açıkcası Quake2'deki bölüm geçme hırsını, o insanı havaya sokan müthiş oyun atmosferini yada Jedi Knight'daki filme bağlı olan senaryoyu yakalayamadım bu oyunda. Grafikleri ne kadar güzelde olsa bişeyler eksik, ne eksik diye sormadan cevaplamaya çalışıyım, öncelikle lider eksikliği var oyunu yönlendirecek bir lider (Oyun yüklenirken duyulan görev açıklaması önemli değil), zafer anını yaşatabilecek bir demo, yaratıkları rezil edecek oranda güçlü bir silah yok malesef. Yeni bir Shadow Master ile ilgili bütün bilgileri eğer oyun beğenilirse ve Psygnosis oyunla ilgili devam kararı alırsa GameShow'umuzun News köşesinde bulabilirsiniz.

Tamam Sorular Bitti Şimdi Defol ;)

Sorular bitti ama bende bittim, artık biraz mavra zamanı gelmiştir sanırım. Şu an elinizde GameShow'un 38 numaralı sayısı var üstelik yaz gelmiş okullar kapanıyor, yeni oyunlar yolda, kısaca herşey iyi gidiyor sanırım. Her konuda maillerinizi bekliyorum, hatta patron herkes sana mail atsın okuyucu sayımızı belirleyelim dedi. Bu arada Engin Ablam yazıyı bitireceğime inanmıyordu hatta level geçme konusunda dalga bile geçmişti benle :), bende bu yazımı Engin Ablama hediye ediyorum, yüzünün kızarıp, morardığı o anı görmek isterim walla. Sayesinde hırs yapıp oyunu sabahtan akşama kadar başından bi an bile kalkmadan oynadım. Herkesin güzel bir yaz tatili geçirmesini diliyorum, deniz kenarlarında, altın renkli kumsallarda, havuz başında ve tatilinizi geçirdiğiniz şehirde elinizden GameShow'unuzu eksik etmeyin, yaz boyunca görüşmek üzere...

Adımı yazmışlar şu alt köşeye, patron bekler yazıyı bu geceye, beğenmezse güzel bir dayak yerim yine, emrin olur patron başüstüne... Yazar kan kırmızı göz rengiyle gecenin karanlığında evinde bi tur atar, ev halkı onun bu halinden ürkmüştür ve vampir olduğunu düşünmektedir, yazar yatağına doğru ilerler, ama artık sabah olmuştur. Güneşin ilk ışıkları yüzüne vurur ve.....

☒Emir'Beyaz Mouselu Şövalye'Turan
(emir98@yahoo.com)

FİRMA: PSYGNOSIS
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM: Pentium 133 + 3D ACC. 16 MB RAM 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %55

MASTER

HODRİ N

BİLGİSAYARINIZ İÇİN GEREKLİ OLAN HERŞE

YAZ KAMPANYASI!

BİLGİSAYAR ALMAYI MI DÜŞÜNÜYORSUNUZ?
YA DA BİLGİSAYARINIZ YETERSİZ Mİ KALIYOR?
O ZAMAN YAZ KAMPANYASI SEÇENEKLERİMİZ
TAM SİZE VE KESENİZE GÖRE.
EN KALİTELİSİ, EN HESAPLISI...

ACRON AN

ACR
ANA
TÜR
OLU
TOP
TÜM
SİZL

(0212) 660 0408

YÜZLERCE ÇEŞİT OYUN

VİZYONA GİRMEMİŞ FİLMLER

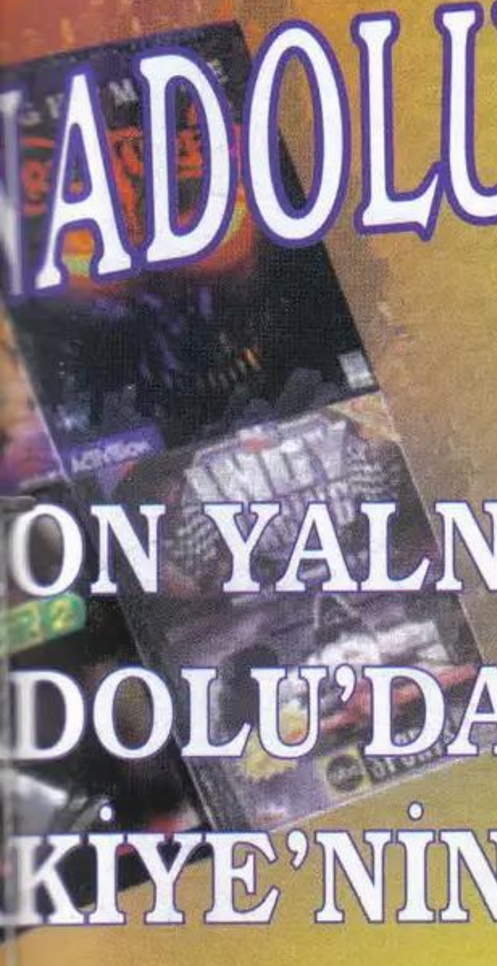
HESAPLI UPGRADE SEÇENEKLERİ

CD FİLM KİRALANIR

MEYDAN!

YİN EN KALİTELİSİ EN HESAPLISI ACRON'DA...

ADOLU SERVİSİ HİZMETİNİZDE!



ON YALNIZ İSTANBUL'DA DEĞİL
DOLU'DA DA YANINIZDA...
KİYE'NİN NERESİNDE
RSANIZ OLUN
TAN - PERAKENDE
SİPARİŞLERİNİZİ
ERE ULAŞTIRIYORUZ...

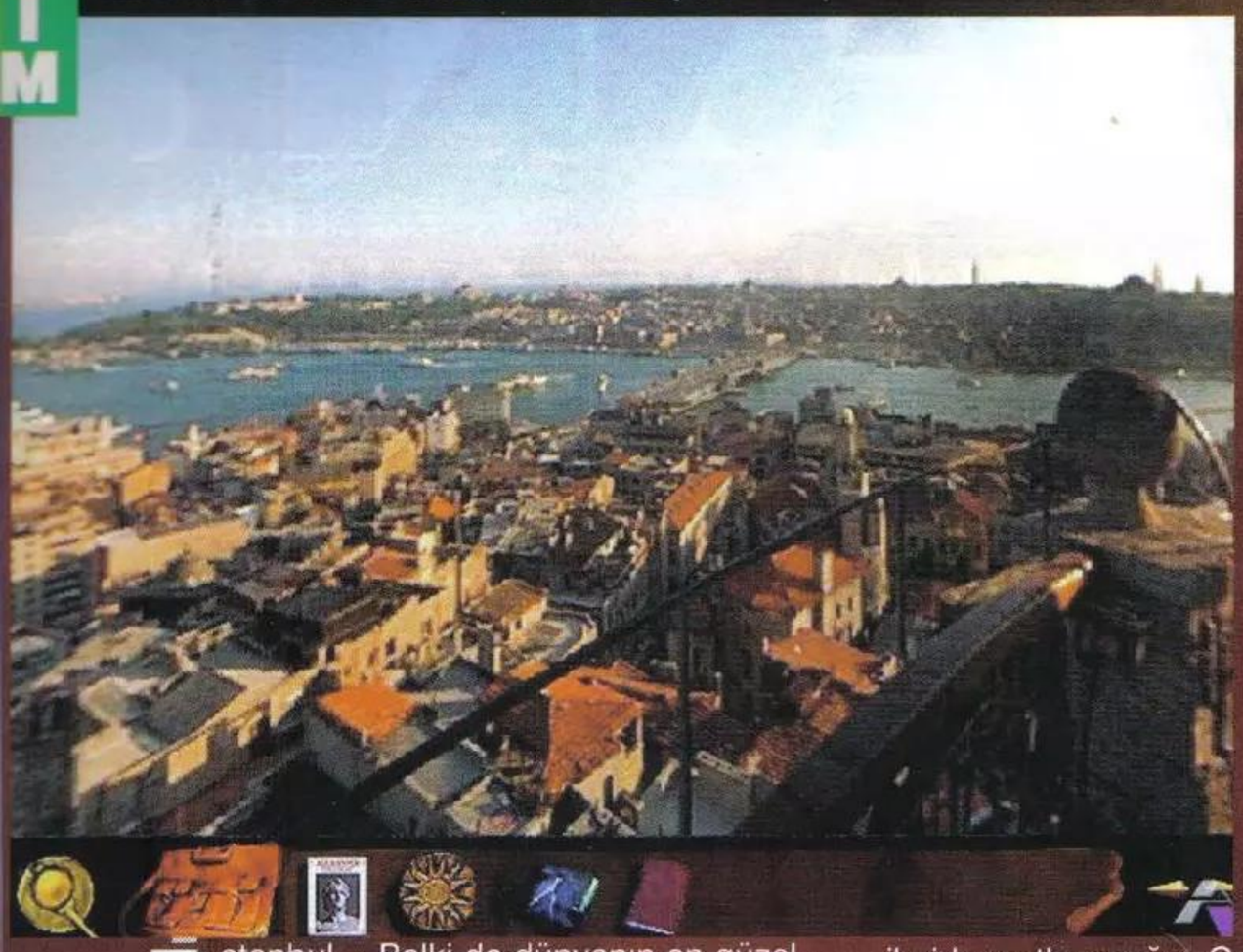
ACRON

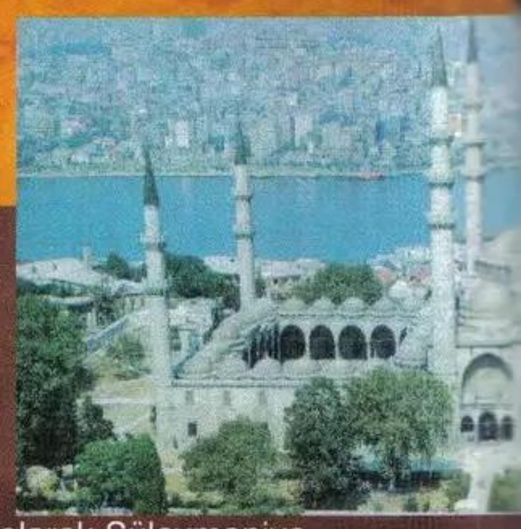
MULTIMEDIA
PC CENTER

YAKUT SOK.YAKUT PASAJI No: 9/13 BAKIRKOY / İST.
TEL: (0212) 660 2722 (0212) 570 5120

HATBOYU CAD. PAŞALAR İŞ HANI No: 10/5 BAKIRKÖY / İST.
TEL: (0212) 660 0408 FAX: (0212) 561 3483

Muhteşem Süleyman... Tarihte (bütün ülkelerin tarihinde) bu şekilde anılmak öyle küçümsenecek bir şey olmasa gerek. Nam-ı diğer Kanun-i Sultan Süleyman tam 42 sene Osmanlı İmparatorluğunu (şu anda o sınırlarda kurulan 30'a yakın ülkeyi) barış, bolluk ve zenginlik içinde yönetmiş.
İşte bu devirde; Hünkar Süleyman, devrin mimarbaşısı Mimar Sinan'a kendi adına (ve şanına) yakışan bir cami yaptırılmasını ister. Mimar Sinan padişahından yedi sene mühlet ister ve caminin yapılmasına başlar. Sultan Süleyman, camii için devletin bütün imkanlarını Koca Sinan'ın önüne sermiştir...





İstanbul... Belki de dünyanın en güzel şehirlerinden biri. Her ne kadar son zamanlarda "İstanbulluyum" diyenlerin sayısı oldukça kabarsa da, "doğma büyüme" diyebilecek azınlıkta olmanın verdiği gururu taşıdım içimde hep doğup büyüdüğüm süre içinde, bugüne dek... Bugüne dek diyorum, çünkü "Byzantine" ile oynadığımda, hakkında meğer ne kadar az şey bildiğimi, 'ona' ve tarihine ne kadar az önem vermiş olduğumu fark ettim. Topkapı Sarayı'nın gizemlerini, Ayasofya Camii'nin inceliklerini ya da Arkeoloji Müzesi'nin detaylarını; yabancı uyruklu bir oyunda gördüğümde, inanın, acıdım biraz kendime, ve acıdım böylesine güzel bir şehrin tanıtımdan onurlanma şansını ellere veren yöneticilere...

Neyse, göz yaşlarınızı silin de, oyunun açıklamasına geçelim. Tahmin ettiğiniz gibi, İstanbul'un en egzantrik mekanlarında geçen oyunda, Amerikalı bir gazeteciyi canlandırıyorsunuz ve İstanbul'daki arkadaşınız Emre Bahis'in davetiyle, Türkiye'deki arkeolojik eser kaçakçılığını konu alacak müthiş bir haber peşine düşüp, İstanbul'a geliyorsunuz. Ancak, İstanbul'a vardığınızda, Emre; kendisiyle görüşme fırsatı bulamadan bir cinayete kurban gidiyor ve hem katili hem de kaçakçılığı ortaya çıkarmak size kalıyor... Elinizdeki tek ipucu olan KLIO adlı biri ya da bir şeyin ise aslında, geçmişi ve tarihi mekanları simüle eden bir sanal dünya projesi olduğunu öğrendiğinizde, bambaşka bir dünyaya dalıyorsunuz.

Giriş animasyonlarını atlattıktan sonra, İstanbul polis müfettişi Akalın, sizinle eski dostunuz Emre Bahis hakkında görüşür ve sizi Emre'nin apartman dairesinde bırakır. Yanınızda, başlangıçta, bir kaç eşya bulunmaktadır : Amerikan pasaportu, basın kartı, Emre'den gelen bir mektup ve posta kartı ile bir gazete kupürü... Posta kartında görülen üç yer, aynı zamanda, haritanızda gidebileceğiniz üç yeri simgeliyor. Oyun boyunca, bahsi geçen her yeni yer haritanızda açılarak size ilerleme imkanı sağlayacak.

Emre'nin dairesinde dolanırken, telefon sesini duyduğunuzda, çalışma masasındaki telefonu açın ve Emre'yle konuşun. Emre, size nereyi göstermek istediğini hatırlayıp hatırlamadığınızı soracak ve sizin için bıraktığı çantayı, bileti kullanarak alıp kendisine götürmenizi isteyecek. Telefona yetişemezseniz de merak etmeyin, Emre yine arayacaktır. Dışarı çıkmadan önce, etraftaki bir kaç şeye daha göz atalım. Mutfak masası üzerindeki oyunun bir benzerine daha ileride rastlayacağız. Çalışma masasının önünde duran sandığı açtığınızda, içinden bir kutu çıkacak. Bunu açmak için üzerindeki renkli düğmelere sırasıyla basmanız gerekiyor. Renk sırasını ise, masadaki sümenin içinde, en üstteki fotoğrafı aldıktan sonra bulacaksınız. Bu arada masadaki polaroid makinayı da almayı unutmayın. Farkında değilsiniz ama daha sonra hayatınızı kurtaracak. Kilitli kutuyu açtığınızda ise içinden çıkan taslak çizime bir göz atıp, meşhur KLIO'nun bir parçasıyla tanışabilirsiniz.

Şimdi sıra kütüphanede... Önce "Art of The Carpet" yazılı kitabı bulun ve arkasındaki anahtarı alın. "Ancient Engineering" adlı kitaptaki kaldıraç benzeri mekanizmayı da kafanıza kazıyın. Bu çizim, Yerebatan Sarnıcı simülasyonunda bulacağınız parçaları birleştirmeye yarayacak. Bunlardan başka, masanın üzerindeki şarj cihazına, duvara asılı kırmızı halının arkasındaki gizli kapıya ve televizyonun yanındaki fotoğrafta, Emre'nin ayakkabılarına da dikkat etmenizi öneririm.

Artık apartmandan ayrılarak, İstanbul'un değişik mekanlarında gezinmeye başlayalım. Haritada gözüken ilk yerler; Süleymaniye Camii, Topkapı Sarayı ve Sultanahmet Parkı... Önce Topkapı Sarayı'na gidip ilk potansiyel tanıkla tanışalım: Nuray Uçhan, Emre'nin asistanı. Elinizdeki fotoğrafı Nuray'a vererek resimdeki kadının kim olduğunu sorun. Konuşma sonunda Nuray gittikten sonra, etrafa biraz bakınırsanız, Topkapı Sarayı'nın restorasyon için kapalı tutulduğunu öğrenebilirsiniz.

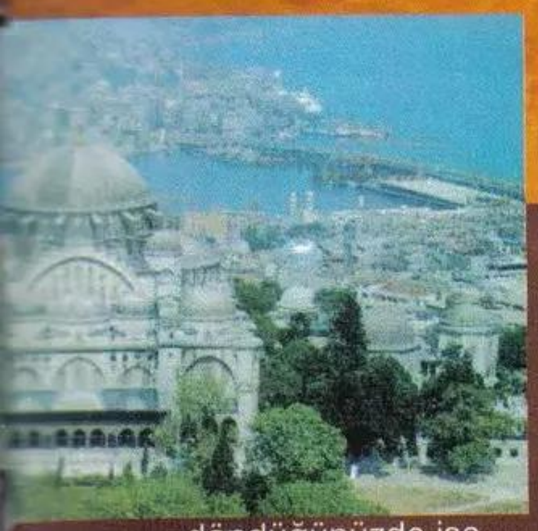
Daha sonra Sultanahmet Parkı'nı ziyaret edin. Burada da, müfettiş Akalın ile Arkeoloji müzesinde görevli bir kadının, Emre'nin de mektubunda bahsettiği, efsanevi 'Konstantin'in Tacı' hakkındaki konuşmalarına kulak misafiri olacaksınız. Son olarak Süleymaniye Camii'ne doğru yola koyulun. Caminin önünde, fotoğrafı gösterip imamla ve oğluyla konuşarak Emre'nin Mehmet adında bir amcası bulunduğunu ve Kapalıçarşı'da bir halıcı dükkanı olduğunu öğreneceksiniz. Ayakkabılıkta duran kırmızı ayakkabıları aldığınızda ise içinden çıkan bilet, Büyük Londra Oteli'nin haritanızda yer almasını sağlayacak.

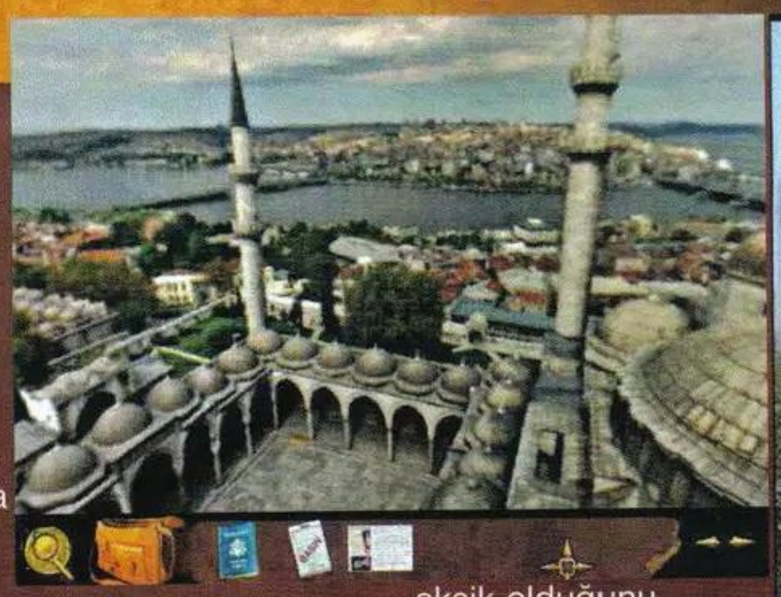
Kapalıçarşı'da, halıcı Mehmet'i ziyaret edin ve Mehmet'in Carlo ile tartıştığına şahit olun. Mehmet'le konuşup kendinizi tanıtın ve konuşmanız bitince de haritaya dönüp, otele gidin. Resepsiyoniste, ayakkabıların içinde bulduğunuz vestiyer biletini uzatıp, Emre'nin çantasını alın ve içini araştırın. Çantadan; Yerebatan Sarnıcı'na bir giriş bileti, Mehmet adına yatmış bir at yarışı kuponu (haritada Nargile Kahvesi'ni açacak) ve Emre'nin evinde taslak çizimlerini gördüğünüz HOMER adı verilen teknolojik bir cihaz çıkacak. HOMER; modem kartı da içeren portatif bir görsel tarayıcı. Gerçek görüntülerin, sanal dünyaya kaplama ve bilgi malzemeleri olarak aktarılmasında kullanılıyor.

Bir sonraki durağımız, Yerebatan Sarnıcı... Gördüğünüz ve göreceğiniz gibi, 'Nasıl olsa bir gün gideriz' deyip de, hiç bir zaman vakit ayırıp gezemediğimiz, İstanbul'u İstanbul yapan ne kadar simgesel mekan varsa, kullanmışlar oyun boyunca. Bizansın ve hıristiyanlığın beşiği olan Konstantinapolis'i, yani bugünkü İstanbul'u nasıl olup da Türkler'e kaptırdık diye dövünen elin adamı oturmuş, içindeki ukdeyi CD'ye dökmüş...

Elinizdeki giriş biletini, kapıdaki memura verip aşağı inin ve Emre'yi arayın. Ne yazık ki, ne kadar geç kaldığınızı az sonra anlayacaksınız, zira sarnıçta Emre'nin cesediyle karşılaşacaksınız. Arkanızı

Yedi senenin bitmesine 2 ay kala camiinin kubbesi daha oturtulmamıştı. Mimar Sinan yaptığı hesaplar sonucu, taşların yerine sağlıklı bir şekilde oturmasını bekliyordu. Fakat yedi senede daha kubbenin bile oturtulmamış olmasını Osmanlı İmparatorluğunun aczine yoran komşu devletlerden İran Şahı , İslami açıdan büyük bir eseri tamamlanması adına, diğer ülkelere de örnek olmak amacıyla bir sandık değerli taş ve altını Kanun-i Sultan Süleyman'a göndermiştir. Sultan Süleyman gelen elçiye "hediyenizi en uygun şekilde değerlendireceğiz" demiş ve "Alın bu sandığı, kubbenin harcına katın" diye hüküm vermiştir. Mimar Sinan da yedi senenin sonunda Süleymaniye Camii'nin anahtarını padişahının huzuruna getirmiştir.





döndüğünüzde ise, Emre'nin katili Carlo'yla burun buruna geleceksiniz. Bıçağını size saplamadan önce, hızlı bir şekilde polaroid makinanın flaşını Carlo'nun yüzüne çakmanız gerekiyor. Şaşkınlığını üstünden atamadan da, hemen oradan kaçmalısınız. Zira, koridor boyunca koştuğunuzda, güvenlik görevlisiyle karşılaşıp kurtuluyorsunuz. Daha sonra Müfettiş Akalın'ın sarnıca gelmesiyle, bir soruşturmadır başlıyor. Kolay değil, her yerde karşısına çıkıyorsunuz adamın. Tutup sizi içeri atmadığına şükredin.

Artık bir nefes alıp, Emre'nin apartmanına geri dönebiliriz. Meraklı maceracılar, hemen HOMER'ın orasını burasını kurcalamışlardır ama pili bitik olduğundan, onu Emre'nin çalışma masasındaki şarj cihazını kullanarak şarj etmeniz gerekiyor. Tam o anda, kurtulduk derken dairenin kapısı açılıp kapanıyor (seslerden öyle anlıyoruz) ve Carlo içeri giriyor. Tekrar üzerinize saldırmadan önce halının ardındaki gizli arka kapıyı kullanarak dışarı çıkıyoruz ve halının ardından konuşmaları izliyoruz.

Şimdi tekrar Mehmet'in halıcı dükkanına dönelim ve ona kötü haberi iletelim. Mehmet size bir fotoğraf verecek ve Emre'yi hep 'Afacan' diye çağırmasından bahsedecek. Tahmin edeceğiniz gibi, HOMER'a giriş şifreniz AFACAN... Cihazı çalıştırdığınızda, Emre'nin İstanbul Üniversitesi'nin bilgisayar laboratuarına bağlanmış olduğunu göreceksiniz. Cihazı kapatıp, üniversiteye gidin ve orada HOMER'ı Şerife'ye vererek nasıl çalıştığını ve KLIO'nun gerçekte ne olduğunu anlatmasını sağlayın. Şerife size bonus olarak, bir de demo yapacak ve 3D gözlükleri takarak sanal dünyaya yollayacak. Bu ilk sanal gezintide Topkapı Sarayı'nda dolaşacak ve bir kapıyı oluşturan bilgilerin eksik olduğunu göreceksiniz. En üstteki 'Sistem Çıkış' komutunu kullanarak, gerçek dünyaya dönün ve durumu Şerife'ye anlatın. Şerife; HOMER'ı, Osmanlı tarihine göre düzenleyip size iade edecek ve eksik bilgilerin tamamlanması ve kapının açılabilmesi için Osmanlı malzemelerinin görüntülenmesi gerektiğini söyleyecek.

Gerekli malzemeyi elde etmek için camiye gidin ve pencereye yakın bir yerdeki tahta kapıyı tarayın. Çok gerekli olmasa da, vaaz kürsüsünü ve bir pencerenin üzerindeki mavi arapça çiniyi de taratabilirsiniz.

Mehmet'in dükkanına geri dönün ve kilitli kapıyı açabilmek için, Emre'nin kitaplığında bulduğunuz anahtarı kullanın. Dükkanın içinde, merdivenlerin önünde duran kırmızı halıyı kenara alıp, arkasındaki mavi çantayı açın. İçinden arı yüzüğünü ve iki kağıt ile kırmızı defteri alın. Hemen yandaki masadan da kurşun kalemle makası aldıktan sonra, çantadan çıkardıklarınıza göz gezdirin. Dokümanı ve kitabı incelediğinizde ve kurşun kalemle defterdeki silik yazıların üzerini karaladığınızda ortaya çıkardıklarınızdan biri Ayasofya'yı, diğeri ise Arkeoloji Müzesi'ni haritanıza açacaktır.

Arkanızda, hayvan desenli bir halı göreceksiniz. Köşesini inceleyip ortaya çıkardığınız etiketi makasla kestiğinizde ise, bir madalyon çıkacak. Onu da alıp cebe attıktan sonra, artık dışarı çıkabilirsiniz. Şimdi Ayasofya'ya giderek, içerideki Osmanlı kütüphanesinde Nuray'ı bulun ve Allah ne verdiyse konuşun. Nuray ayrıldıktan sonra, masada duran Arapça yazıyı HOMER ile taratın ve dolapların birinde bulacağınız kitaptan, Topkapı simülasyonunda 'Fısıltı Çeşmesi' bulmacasını nasıl çözeceğiniz hakkında ipuçları edinin.

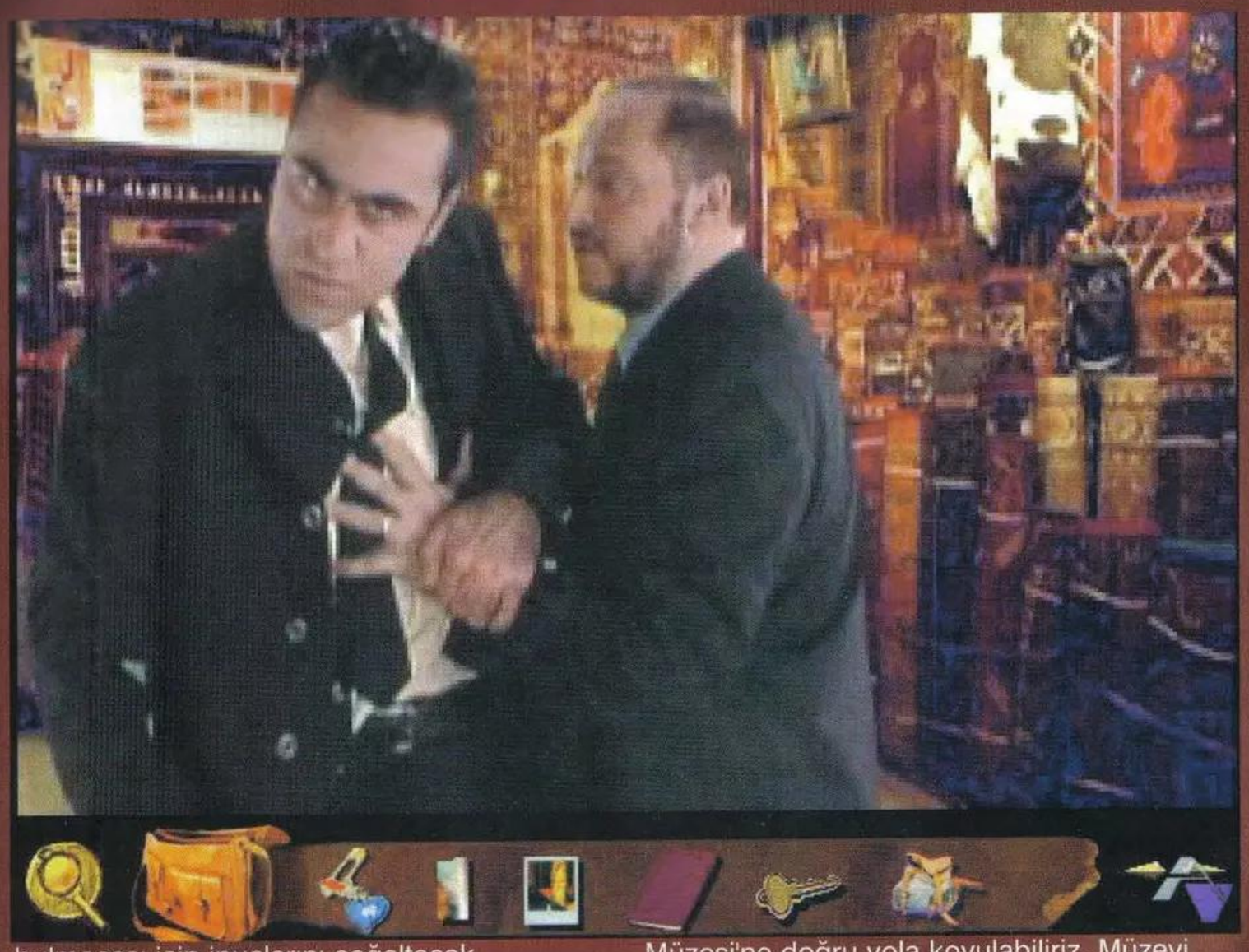
Üniversiteye tekrar geri dönüp, yüklediğimiz görüntüleri Şerife'nin maharetli ellerine teslim etme zamanı geldi. Şerife; HOMER'daki görüntü bilgilerini KLIO'ya aktarıp, HOMER'ı tekrar size geri verecek. Artık Topkapı simülasyonundaki eksik kapıyı tamamlayabileceğiz. Şerife'nin arkasındaki 3D gözlüğü takın ve sanal dünyaya geçin.

Eksik bilgileri, tahta oyma ve sarı çini ile tamamlayın ve ortaya çıkan kapıdan geçerek, arkadaki tüm odaları ve içerdiği objeleri gezerek tanıyın. Bu aşamada çözeceğimiz altı bulmaca için, bu tanışma faslı size oldukça yararlı olacaktır. Bulmacaları çözemeseniz bile, oturduğunuz yerden Topkapı turu yapıyorsunuz elin gavuru sayesinde, fena mı?

Topkapı Sarayı simülasyonunda çözülmesi gereken altı adet bulmaca var. Bunlardan ilki yıldız bulmacası... Taht odasındaki divanın üzerinde bulunan rulo yazmayı alıp okuduğunuzda, divanın hemen önündeki oyunun nasıl oynandığını öğreneceksiniz. Amacınız tahta üzerinde, taşları kullanarak altı köşeli bir yıldız oluşturmak. En üst sıradaki taş zaten yerli yerinde... Bir alt sıraya, sol baştan başlayarak ve bir atlayarak dört taş yerleştirin. Üçüncü sıraya ise sol ve sağ başlarda birer boşluk bırakarak iki adet taş koyun. Dördüncü sıraya da, ikinci sıradaki gibi birer atlayarak dört taş bırakın. Beşinci sıra zaten hazır... Tümünü doğru yerleştirdiğinizde, taşların bulunduğu köşeler birleşerek altı köşeli yıldızı meydana getirecek ve divanın üzerinde bir rulo ve mühür çıkacak. Her ikisini de, deponuza katın. Bu mührü az sonra saat bilmecesinde kullanacağız.

İkinci bulmacada biraz suyla oynayacağız. Kütüphaneye geçerek kapının hemen yanındaki musluğu kapatıp çeşmeye giden suyu kesin. Bunu yapmadığınız takdirde, Fısıltı Çeşmesi'ndeki suyun akışını kontrol edemezsiniz. Tekrar Fısıltı Çeşmesi'ne dönüp, musluğu kapayın ve hemen altındaki portre taşlarını inceleyin. Portreler açık olduklarında hep bir ağızdan konuşmaktalar, ancak tek başlarına kaldıklarında, söylediklerini anlamak mümkün olabiliyor. Burada amaç ise, yalnız Sultan Süleyman'ın konuşmasını sağlamak... Her portre bir başka portreyi etkiliyor, aynı gerçek yaşamda kişilerin birbirleriyle etkileştikleri gibi. Çözüm için önce tüm taşları açın. Dördüncü ve beşinci taşları sırasıyla ters çevirin. Beşinci taşı tekrar çevirin ve son olarak da ikinci taşı kapatın. Yalnız kalan Süleyman konuşmaya başlayacak ve saat bilmecesi için size 'öğlen güneştir' diyerek ipucu verecek. Konuşması bittiğinde ise almanız için bir mühür bırakacak.

İşiniz bittiğinde tekrar kütüphaneye girip, mumun bulunduğu masaya yaklaşın. Muma bir kez dokunun ve kağıdın üzerine biraz erimiş mum akıtın. Süleyman'dan aldığınız mührü muma bastırınca da, mühürde kazılı yazılar okunur hale gelecek ve saat



bulmacası için ipuçlarını çoğaltacak.

Şimdi hemen yan masaya geçip divandan aldığınız sarı mührü, saatin altında gördüğünüz oyuğa yerleştirin. Böylece saat üzerinde güneş, ay ve yıldızı simgeleyen butonlar tamamlanacak. Topladığınız ipuçlarını değerlendirerek, önce saatin akrep ve yelkovanını 12:00'ye getirin ve güneş butonuna basın. Her iki kolu altıya getirip saati 6:30 yapın ve bu kez ay butonuna dokunun. Şimdi de 3:45'i oluşturup yıldız mührüne bastırın. Böylece saat üzerinde gizli bir bölme açılacak ve ortaya bir anahtarla cam bir fanus çıkacak. Her ikisini de alıp Fısıltı Çeşmesi'ne geri dönün.

Suyun aktığı yerde görülen lale biçimli bölmeye cam fanusu yerleştirip, suyu tekrar açtığınızda, çeşmenin hemen sağındaki kilitli kapı açılacak ve hazine odasına giden gizli labirente girmenize izin verecek. Merak etmeyin, pek karışık değil tüneller. Devamlı aşağı ve ileri doğru ilerleme eğilimi gösterirseniz, bir küçük odaya ulaşacaksınız. Buradaki küçük sandığa yaklaşıp, anahtarınızı kilidine sokun. Kapağını açtığınızda ise, elmas bir yüzük sizin olacak. Odanın karşı tarafındaki merdivenlerden devam ettiğinizde, daha kısa bir yoldan kütüphaneye ulaşabiliyorsunuz. Ancak, odaya girebilmek için önünüzdeki kilitli kapıyı da açmanız gerekiyor. Bunun için ise, sol tarafta duvardaki panoyu kaldırıp düğmeye basmanız yeterli.

Artık Topkapı simülasyonundaki işiniz şimdilik bitti. 'Sistem Çıkış' komutunu kullanarak, gerçek dünyaya geri sıçrayın ve Şerife'yle kafa kafaya verip durum değerlendirmesi yapın. Ona bulduğunuz elmaz yüzüğü anlatın ve bunu bir bilgisayarın nasıl bilebileceğini düşünün, hatta taşının... Şerife size yeni bulunan bölmelerin kayıtlarının İstanbul Arkeoloji Müzesi'nde tutulduğundan bahsedecek ve böylece burası da haritanızda nizami yerini alacak. Konuşmanız bittiğinde ise, odaya giren finansörü İskender Lazoviç'le tanıştıracak Şerife sizi (hiç gözüm tutmadı bu adamı).

Artık, varlığını yeni keşfettiğimiz Arkeoloji Müzesi'ne doğru yola koyulabiliriz. Müzeyi gezmek isterseniz, kulaklık ikonunu gördüğünüz yerlerde, biraz da ingilizceniz varsa, çok çarpıcı bir tarihçe dinleyebilirsiniz. Müzede, Nuray'ı bulup onunla konuşun. Oyun bu noktada, ikiye ayrılarak devam edebiliyor. Eğer Nuray'a karşı dürüst olup, gerçekleri açıklarsanız biraz farklı bir şekilde; polise çalışıyorum diye sallarsanız, daha farklı bir yönde gelişebiliyor oyun. Biz örnek oyuncular olarak dürüst yolu seçelim ve öyle devam edelim yola.

Nuray'la konuşmanız bitince, üst kata çıkıp müze müdiresini de bir ziyaret edin. Yukarı çıktığınızda müdüre hanımın bir adamla son arkeolojik bulguları tartıştığını göreceksiniz. Adam gittiğinde müdürenin odasına girip basın kartınızı gösterin ve muhabbete başlayın.

Müzeden çıktığınızda, müfettiş Akalın'ı, sizi beklerken bulacaksınız. Artık sizden iyice kıllanmaya başlamış olacak ki, pasaportunuza el koyuyor ve ayak altında dolaşmamanız için uyarıyor. Buradan Emre'nin apartmanına geçtiğinizde, Şerife sizi kapıda bekliyor olacak. Size simülatörü vererek KLIO'ya modem aracılığıyla ulaşabilmenizi sağlayacak. (Vay be teknolojiye bak, iyi uçmuşlar... Hem modem'le direkt uyduya çıkıyor, hem de simülasyonu eş zamanlı olarak güncelliyor. Bir de yemek yapsa...)

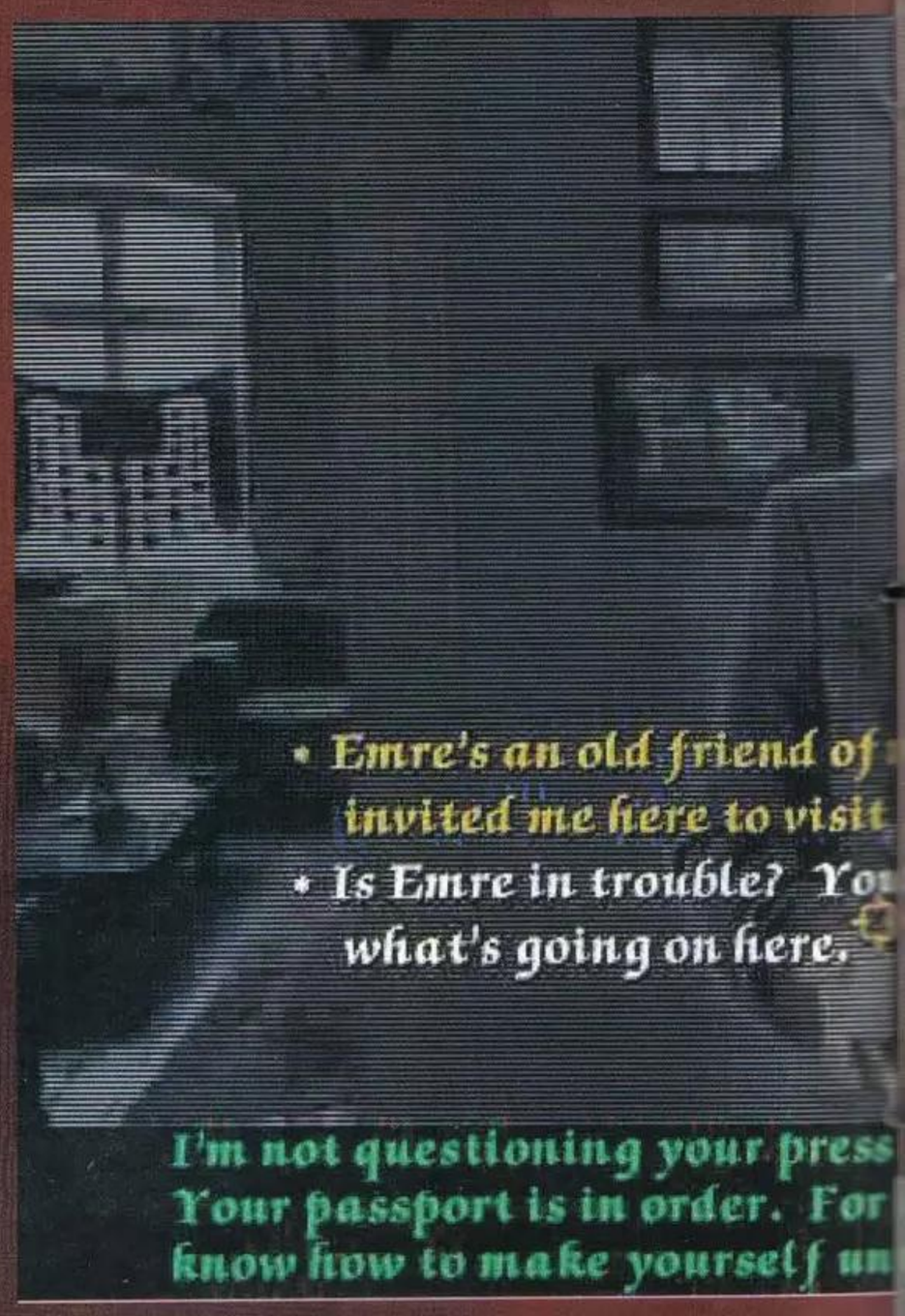
Sırada Ayasofya var. Üst katta bulacağınız Nuray, elinize bir not tutuşturacak. Notu incelediğinizde ise haritanızda Theodosius Forumu açılacak. Buraya gidip, bir sütunu veri tabanınıza dahil etmeniz gerekiyor, HOMER'ı kullanarak. Ancak dikkatli olun, tarama işleminiz bittiğinde, sütunun arkasından Carlo çıkacak ve yolunuzu kesecek. Eğer atik davranmazsanız Carlo'ya yem olabilirsiniz. Bu yüzden sütunu taratmadan önce, etrafı iyice gezip kaçış yollarını öğrenmeniz gerekiyor. Zaten çok fazla da gidebileceğiniz yer yok. Etrafta bir ekip otosu göreceksiniz, ama sizin gitmeniz gereken yer, yolun sağındaki polis aracı değil, yolun sol tarafı... Carlo sizi kovalarken, buraya saptığınızda, birden karşınıza İskender çıkacak ve Carlo size yaklaşamayacak.

İskender Abi'yle Forum'da başlayan muhabbet, Galata Kulesi'ne uzanacak ve muhabbet bittiğinde ise kendinizi kuleden İstanbul'a bakar bulacaksınız. Buradan tekrar haritaya geçip, simülatörü çalıştırın ve Yerebatan Sarnıcı sanal gezisine başlayın. Daha önce hani Emre'nin evinde kafanıza bir şekil kazıtmıştım ya, kaldıraç benzeri, işte burada parçaları toplayıp o kaldıracı yapacağız. Eğer kendinizden emin değilseniz eve geri dönüp şekle tekrar bakmanızı öneririm.

Simülasyonun içinde, eksik verilerden ötürü tel çerçeve sütunlar göreceksiniz. Elinizdeki veriyle bozuk sütunu onardıktan sonra, simülasyona devam edebilirsiniz. Yerlerden toplayacağınız on adet parça ile bahsi geçen kaldıracı yapacağız. Toplayacağınız parçalar; kanca ve ip, tekerlek, üç ayrı tahta parçası, bir çerçeve, bir metal çubuk, ip, merdiven, kulp ve bir mil... Tüm parçaları topladıktan sonra, Medusa heykelinin olduğu yere gidin ve önündeki taşı, demir çubuğu kullanarak kaldırın. Aynı şekilde, etrafındaki beş taşı da yerinden sökün. Hangi taşlar olduğunu anlamak için, çubuğu ekranda dolaştırmanız yeterli. Çubuğun parladığı yerlere dikkat edin ve oralara basın. Heykelin hemen önünde açtığınız oyuğa baktığınızda, iki Medusa kafası göreceksiniz. Elinizdeki kulp benzeri nesneyi başlara takıp eksenleri etrafında çevirebiliyorsunuz. Üstteki kafayı sağ tarafı yukarı gelecek şekilde, aşağıdakini de sola bakacak şekilde çevirince, taş yukarı doğru yükselecek. Şimdi sıra, taşı tamamen yukarı kaldıracak kaldıracı yapmakta...

Kitapta görülen şekli aynen kurduğunuzda, kaldıracın ucundaki kancaya, Medusa taşını işaret edin. Taş yukarı çıktığında ise, hemen elinizdeki metal çubuğu tekerleğin arasına sıkıştırıp mekanizmayı frenleyin ve kilitleyin. Artık, çukurun içindeki değerli ayin yelpazesini alabilirsiniz.

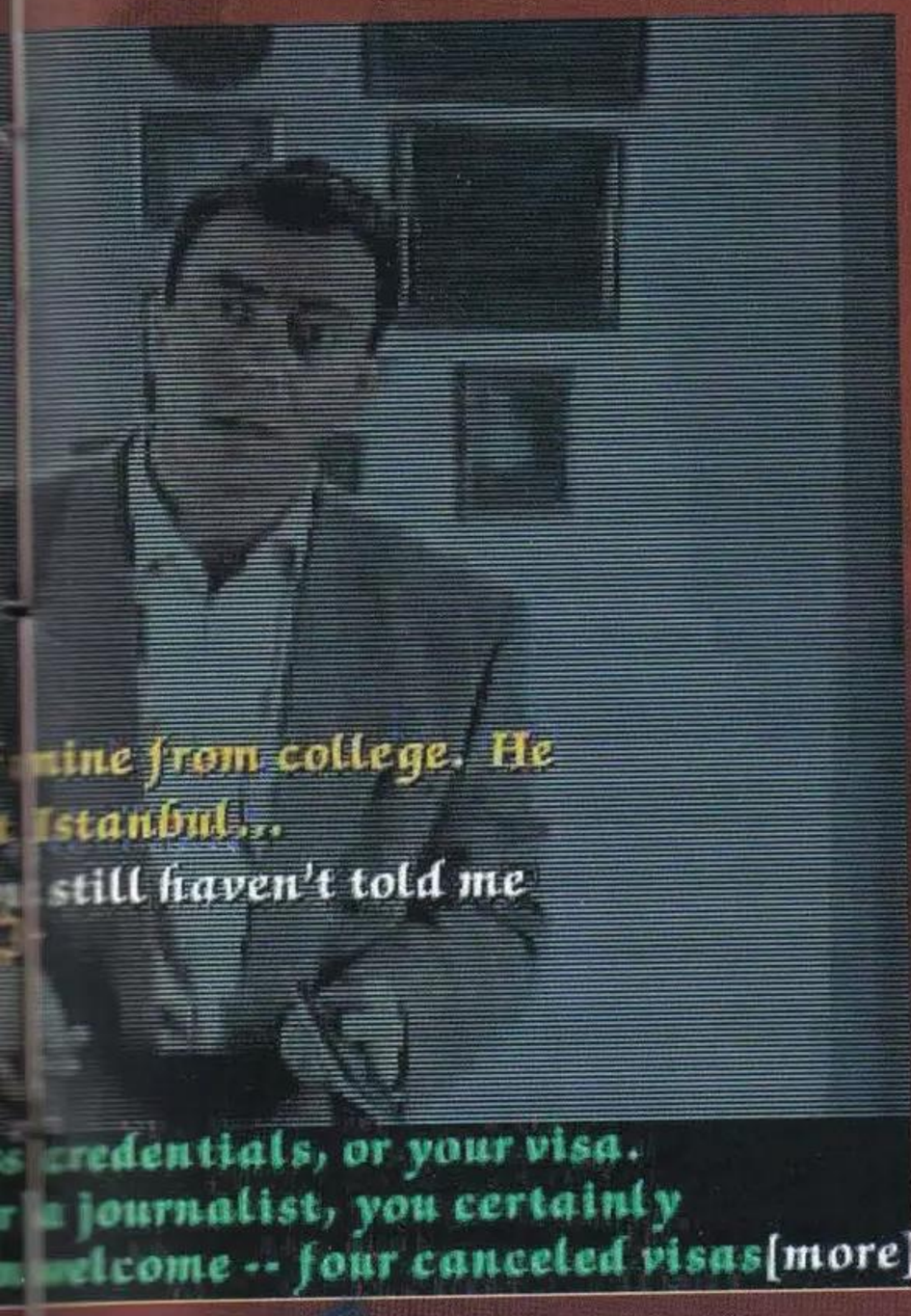
Simülasyondan çıkarak Kapalıçarşı'ya, Mehmet'in dükkanına gidin. Yerde göreceğiniz gazetede, yeni bulduğunuz eşyayla ilgili haberi okuyabilirsiniz. Mehmet'in dükkanı kilitli ama kapıya bırakılmış bir not göreceksiniz. İzzet adında birinin bıraktığı bu not sayesinde, Sahaflar Çarşısı'na gidebileceksiniz. Aynı gazete ve notu Emre'nin apartmanına gittiğinizde de bulabilirsiniz. Çarşı'ya gidip, İzzet'i bulun ve onunla konuşun. Tezgahtaki kırmızı kitabı alıp incelediğinizde de, Arasta Çarşısı'na yolunuz açılacak.



Çarşıya vardığınızda arkanızdaki, vitrininde milyonlarca nazar boncuğunu sergileyen dükkana dalın. Yılışık dükkan sahibinden kurtulunca, arkanızdaki rafların alt taraflarında, içinde çeşitli kelimeler yazılı taşların bulunduğu bir keseyle karşılaşacaksınız. Onu alın ve inceledikten ve HOMER'ın süzgecinden geçirdikten sonra, Arkeoloji Müzesi'ne dönün ve Sahaflar Çarşısı'nda bulduğunuz kitabı müdireye verip durum değerlendirmesi yapın.

Daha sonra üniversiteye geri döndüğünüzde, Şerife size biraz surat yapacak. Nedeni, polisin gelip sizin hakkınızda soruşturma yapması ve Şerife'nin de size, yani hakkında hiç birşey bilmediği bir adama daha fazla yardım etmek istememesi... Onu, sizinle çalışmaya devam etmesi için ikna ettikten sonra, HOMER'ı yeniden programlayacak ve Efes'teki Celsus Kütüphanesi'ne girmenizi sağlayacak. Efes Kütüphanesi'ne girmeden önce, Arkeoloji Müzesi'ne bir kez daha gidin ve bahçede girişin yanında bulunan lahiti HOMER ile taratın. Elinizdeki eşyalardan Efes taşlarını, güneş madalyonunu ve arı yüzüğünü de HOMER'ın diskine kaydedin. Müzeden ayrılmadan önce, Nuray ile Akalın'ı tartışırlarken göreceksiniz. Nuray, kendisine ve Emre'ye güvendiğiniz için size yağ çekecek ve suçsuzluğunuzu ispatlamak için araştırmanızı mutlaka tamamlamanız gerektiğinden falan bahsedecek.

Taratma işlemleriniz bittiğine göre üniversiteye dönüp HOMER'ı Şerife'nin maharetli ellerine teslim edebilirsiniz. Bilgiler KLIO'nun hafızasına yüklendiğine göre, simülatöre tekrar girebiliriz. Efes'te ikisi kritik olmak üzere üç adet çözülmesi gereken bilmecemiz var. Öncelikle, kütüphaneye girince sağda göreceğiniz kapıdaki kelimelerle, sizin elinizdeki kelimelerin bazılarını eşleştirmeniz gerekiyor. 'Düşünce' ile 'karanlık', 'bilgi' ile 'gerçek', 'bilgelik' ile 'sene' ve 'erdem' ile 'deniz' birleştirildiğinde, kapı açılarak yeraltındaki bir mezara geçit verecek. Lahitin önüne geldiğinizde ise KLIO sizi uyararak, bir şeylerin yanlış olduğunu söyleyecek. Yanlış lahti, elinizdeki lahit bilgileriyle değiştirin, böylece önünüzde bir çanak belirecek. Çanağın içine baktığınızda



ise, tam elinizdeki güneş madalyonuna uyan bir oyukla karşılaşacaksınız. Bu da, mezarı Artemis Tapınağı'na bağlayan bir geçidi açacak.

Artemis Tapınağı'na vardığınızda, sağınızdaki kapının yanında duran rölyefe arı yüzüğünü taktığınızda, Atrium galerisine giden kapının kilidi açılacak. Bu aşamada, tüm tapınağı dolaşarak, Zodyak çarkında burçları temsil eden şekillerin kazılı olduğu 12 adet gümüş külçeyi bulup toplamanız gerekiyor. Tapınağın üst katına çıktığınızda, Artemis heykelini incelerseniz, boynunda asılı kolyedeki burçları görebileceksiniz. Kolyede dokuz adet burç bulunuyor ve bunlar, tapınağın alt salonundaki heykelin önünde bulunan sunağın üzerine hangi külçelerin yerleştirilmesi gerektiğini temsil ediyor. Sağ üstten başlayarak, sırasıyla Pisces (Balık), Aquarius (Kova), Capricorn (Oğlak), Sagittarius (Yay), Scorpio (Akrep), Libra (Terazi), Virgo (Başak), Leo (Aslan), Cancer (Yengeç) külçelerini sunağa yerleştirin. Tümünü tamamladığınızda, saklı bir hazineyi, Büyük İskender'in altın büstünü bulacaksınız. Büstü alıp simülasyondan çıkabilirsiniz.

Arkeoloji Müzesi'ne gidip müdireyle konuşun. İzinler hakkında konuşurken, 'Gordian Yapım İşleri' adlı bir şirketin varlığından haberdar olacaksınız. Müzeden çıkıp, haritanızda aktif olan bu şirkete gidin. Pembe binanın kapısından girin ve güvenlik kilidine şifre olarak, Mehmet'in dükkanında bulduğunuz çantadan çıkan defterdeki sayfayı kurşunkalemle karaladığınızda elde ettiğiniz rakamları, yani 7049'u girin. Bu rakamları, aynı zamanda, Nargile Kahvesi'ndeki sayaçta ya da hemen yanındaki yeşil okey taşlarından da çıkarabilirdiniz (ne ilgisi varsa)...

Binaya girdiğinizde, konferans odasına gelene dek ilerleyin. Masanın üzerindeki siyah hesap defterini ve bulacağınız diğer kağıtları da inceledikten sonra, hepsini alıp iyice gözden geçirin. Herodot ve Gordian arasındaki ilişki, size gereken kanıtları sağlamış olacak. Artık, Emre ve Mehmet'in cinayetlerinden sorumlu olanları biliyorsunuz.

Galata Kulesi'ne gidip Şerife'yi bulun. Gordian'da bulduğunuz kanıtları kendisine gösterin. Şerife sizi üniversitedeki laboratuara geri götürecek ve İskender'in hard-diskinden ele geçirdiği Ayasofya simülatörüne sokacak. Sizin de, Ayasofya'da gezinip beş objeyi toplamanız gerekiyor. Bunlar; bir miğfer, bir küre, bir kadeh, bir amfora ve ayraçlar... Bunları topladıktan sonra da, törensel yerlerine yerleştirmeniz gerekiyor. Bunlardan dördünün Omphalos'a, amforanın ise İmparatoriçe'nin çemberine yerleştirilmesi gerekmekte...

Tümü yerli yerine oturduğunda, tacı alıp deli gibi koşacaksınız. Şimdi, küçük bir labirenttesiniz. Hazine odasına ulaşmak için önce düz ilerleyin, sonra sola dönün ve yine düz gidin. Sağa bir dönüşten sonra yine düz, sola ve yine düz ilerleyin. Hazine odasına vardığınızda, İskender'in topladığı ve sizin de değişik simülasyonlarda bulduğunuz tüm eşyaları görebilirsiniz. Hazine odasından çıkmak için, geldiğiniz yönün tam aksi istikametindeki çıkışı kullanabilirsiniz.

Şimdi, İskender'in hard-diskindesiniz. Buradaki kayıtları A: sürücüsüne, yani disket ortamına kopyalamanız gerekli. Bunu yapabilmek için sırasıyla şu işlemleri yapmanız lazım: 'Knot' yazılı kutuya basın ve 'Transactions' etiketli başka bir kutunun açılmasını sağlayın. Bu kutuya basınca, ikonunuz, kopyalayacağınız verileri simgeleyen bir ikon haline dönüşecek. Bundan sonra, 'Export' etiketli piramide basınca, üç yeni hedef gözükecek. 'Computer Lab' yazılı yere basıp, piramidin ortasındaki deliğe dokunduğunuzda kanıtları kopyalama işlemini başardınız demektir.

Bu andan sonra, arkanıza yaslanıp, İskender Lazoviç ve Carlo'nun tutuklanmalarını gösteren video klibi izlemeye başlayabilirsiniz. Oyun bitti, yazı bitti, sayfalar dizgilendi, (çok düşük bir olasılık olsa bile, muhtemelen ayın 1'inde) dergi çıktı, aldınız elinize, okudunuz bu yazıyı baştan sona... Tüm bu an boyunca, belki oldukça keyif aldınız böyle bir tanıtımın tüm dünyaya yayılmış olmasından ama benim kafamı çok kurcaladı... Adamlar İstanbul'u tanıtmışlar; güzel, hoş ama tanıttıkları aslında İstanbul değil, daha çok, gizli gizli onun Osmanlı öncesi tarihi, yani aslında kendi kültürleri ve bu temeller üzerine kurulmuş Osmanlı yağması... Zaten adından da anlaşılmıyor mu?... Byzantine... Yani Bizanslı...

)(Ahmet "İstanbullu" Ergen
aergen@atv.com.tr

FİRMA: DISCOVERY MULTIMEDIA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
5 CD 50MB HARDISK
GENEL: %71

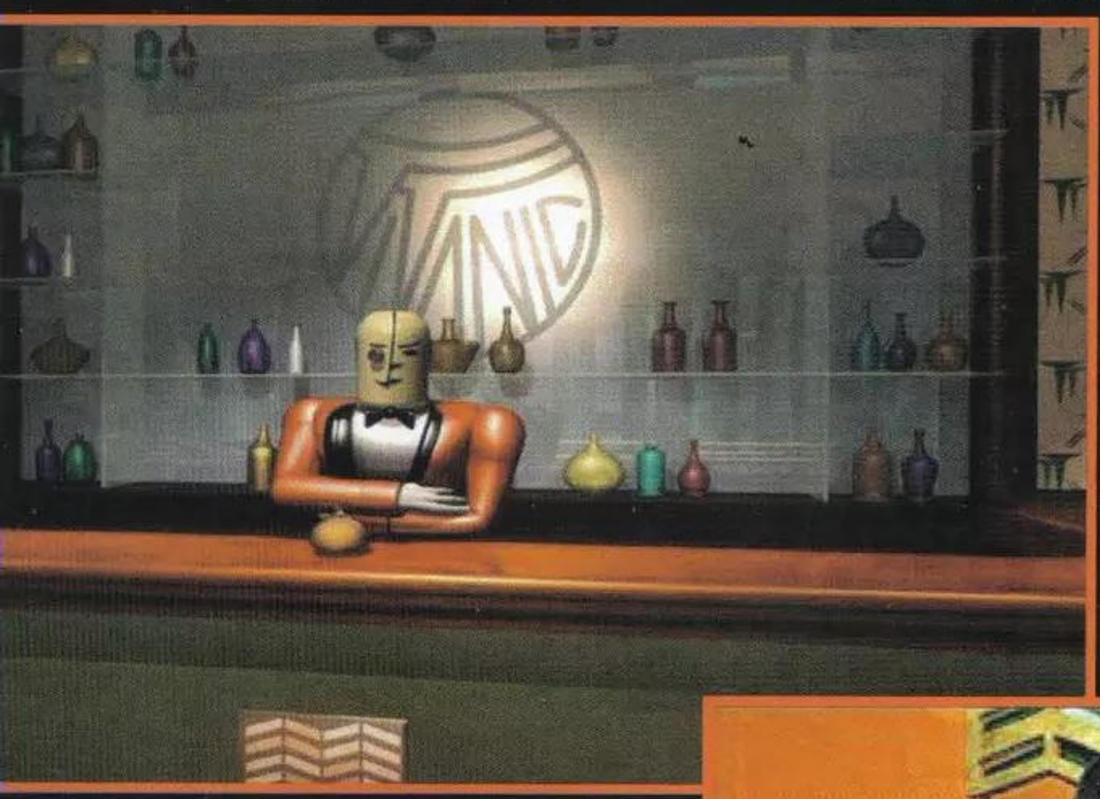
FAQ "Starship Titanic"
(Ya da) SSS: Sık Sorulan Sorular

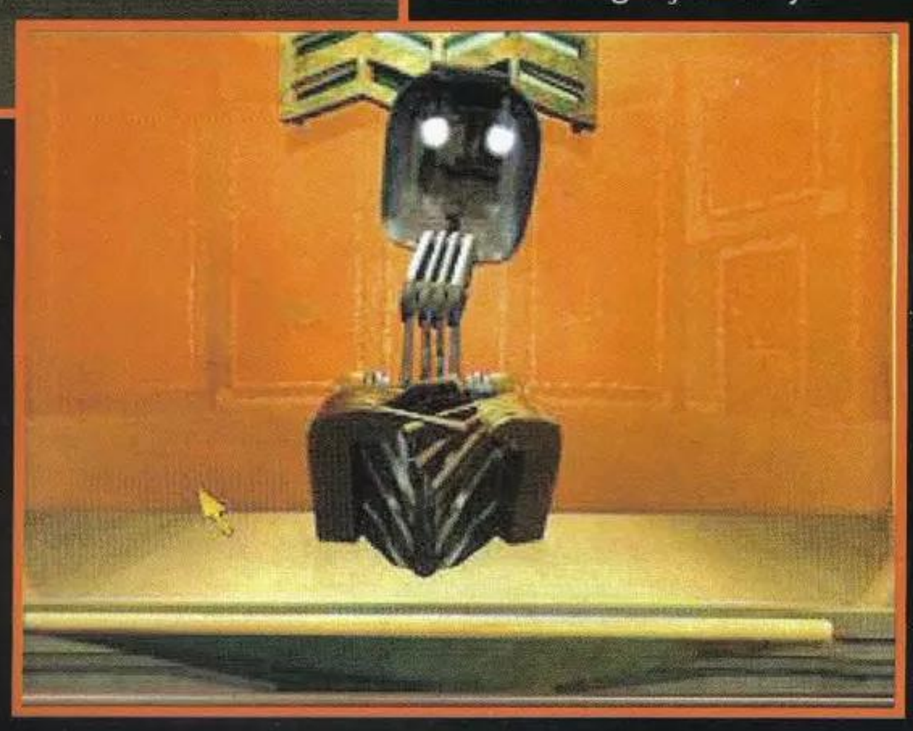
S#1: Titania'nın odası nerede?
C#1: Yuh be olm, yeni bir olaya girelim dedik daha ilk soruda eline yüzüne bulaştırdın. Adam gibi sorularla başlayacan, küt diye ayrıntılara girilir mi!
S#2: Haklısın, o zaman nerden çıktı bu FAQ ya da SSS?
C#2: Belki geçen ayki Özgür'ün yazısını beğendiğimden, belki İhsan ile soru-cevap şeklindeki eski yazımı hatırladığımdan, belki FAQ'larla sık sık karşılaştığımdan belki de ...
S#3: Peki artık oyun ile ilgili sorulara geçebilir miyim?
C#3: Geçebilirsin de bana böyle sorular sorarak olmaz bu iş.
S#4: Oyunun ismi "Starship Titanic", Titanic ile alakası nedir, Leornardo DiCaprio oynuyo mu?
C#4: Oyunda çok büyük bir uzay gemisinde geçtiğinden gönderme olarak titanic denmiş, hazır reklamı da yapılmışke iyi bir isim seçimi bence. Leo'da papağan olarak oyuna katılmış.
S#5: Peki oyunu isminin üzerindeki Douglas Adams kimdir, neden yani?
C#5: Douglas Adams, dilimize "Bir Otospotçunun Galaksi Rehberi" diye çevrilen "The Hitchhiker's Guide To The Galaxy" kitap serisinin yazarıdır. Bu otostopçu fikri Douglas Adams'ın BBC'deki bir radyo programı ile başlamış, 5 kitaplık bir seriye, Infocom'dan bir "text adventure"a, yakında çıkacak olan bir filme dönüşmüş. Bilimkurgu ile ilgilenen herkes bu adı bilir sanırım. Bu oyunu da Douglas Adams yazmış.
S#7: Sen bu otostopçu kitabını okudun mu? Güzel mi? Ben de okuyayım mı?
C#7: Olm, bak yine konudan sapıyorsun. TRT2'de Kitap programı yapmıyoruz ki. Hem yapsak da rating alamayız biliyorsun ama sormuş bulundun: Okuma girişimim oldu fakat kitabın havasına bir türlü alışamadığımdan olsa gerek ikinci bölümünü asla geçemedim. Sen oku ama!
S#8: Demin "text adventure" bir oyundan bahsettin. Starship Titanic de "text adventure" mı?
C#8: Hayır, günümüzde artık "text adventure" kalmadı biliyorsun (TRT 2, Kitaplık Programı örneği). Ama ST'de "text" girebileceğimiz bir "Chat-O-Mat"ımız var.
S#9: Chat-O-Mat mı? Buyur?
C#9: Şöyle açıklıyayım: Oyunun arabirimi olarak PET, "Personal Electronic Thing", dediğimiz bir "thing" bize hizmet ediyor. PET Chat-O-Mat dahil olmak üzere çeşitli bölümlerden oluşuyor.
S#10: Önce Chat-O-Mat'ı alayım lütfen.
C#10: Chat-O-Mat, gemide karşılaştığımız Bot'larla ya da papağanla konuşabildiğimiz yer. Buraya isteklerimizi "text" olarak girmeliyiz. ST'nin "text adventure" tarzını belki biraz yaşatmaya çalıştığı nokta burası. Doğru cümleler ile işlerimizi yoluna koyabilirken aksi durumlar bi ton laf işitebiliyoruz.
S#11: Peki Chat-O-Mat'ın solundaki göstergeler neyin nesi?
C#11: O göstergeler muhatab olduğumuz yaratıkların bize olan ilgilerini, yardımseverliklerinin göstergesi. Kırmızı ise boşuna heveslenmeyin, sarı yani yukarda ise işimiz daha kolay demektir.
S#12: PET'in diğer bölümleri peki?
C#12: "Personal Baggage", ismi üzerinde klasik "inventory" olayımız. "Remote Thingummy" karşılaştığımız cihazları çalıştırabileceğimiz bir çeşit uzaktan kumanda. Asansör kapısına geldiğimizde asansörün çağırma tuşu mesela.
S#13: "Desisgner Room Numbers" ve "Real Life" denen bölümler var bir de bu PET'te...
C#13: "Designer Room Number" önemli bir bölüm. Gemideki her odanın bir şekil ile temsili var. Bize odamız rezervasyon yapıldığında örneğin DRN'da odanın numarasının şeklini görebiliyoruz. Yolculuğumuz sırasında bazı odaların numarasını, şeklini yani, bilmemiz gerekiyor. O zaman DRN'da en sağdaki parça üzerine Shift ile klikleyerek odanın şeklini oluşturu sol taraftaki boş bölmenin üzerine atabiliyoruz. Üzerine bastığımızda da hangi odanın şekli lduğunu görebiliyoruz. "Real Life" için ise kelime harcamaya gerek duymuyorum.
S#14: Biraz da oyunun genel görünüşünden yapısından bahsedelim. Grafikler mesela?
C#14: Grafikler ve ortam fevkalede güzel render edilmiş, pardon yani çok etkileyici. Çok büyük bir gemi olduğu düşünülürse, ayrıntılardan ödün verilmeden özenle hazırlandığı belli. Özellikle gölgeler beni çok hoşuma gitti.
S#15: Peki müzik?
C#15: Müzik de eksik değil tabi oyunda ama oyunun gidişatına göre pek de değişmemesi ve heyecan faktörünü desteklememesi bence bir handikap. Aslında ST genelde ağır kanlı bir oyun.
S#16: "Ağır kanlı.." dedin. Bunu biraz daha açar mısın?
C#16: Sen de iyice röportaj havasına girdin. Neyse demek istediğim bir heyecan eksikliği var. Bulmacalar gerçekten iyi düzenlenmiş, zorluk dereceleri de tatminkar ama tıpkı kitabında olduğu gibi bir türlü havaya giremedim ben oynarken nedense! Biraz daha hareket isterdim doğrusu.
S#17: Ama oyunun bir bölümünde geriye doğru sayan bir bombayı harekete geçiriyorsun ve...
C#17: Bunu istersen oyunun tamamını anlatırken değinelim ve okuyucularımızın heyecanını kaçırmayalım.
S#18: Peki o zaman oyuna yavaş yavaş başlıyalım mı. Mesela odamızı nasıl bulacağızi geminin yeni bir yolcusu olarak?
C#18: Gemide biraz dolaşırsanız oyuna başladığımız lobinin "Top Of The Well" denen en üst katında olduğumuzu anlayacaksınız. Bu katta 4 tane asansör var. Oda numarasının yanında hangi asansörü kullanmamız gerektiği de yazılıdır zaten.

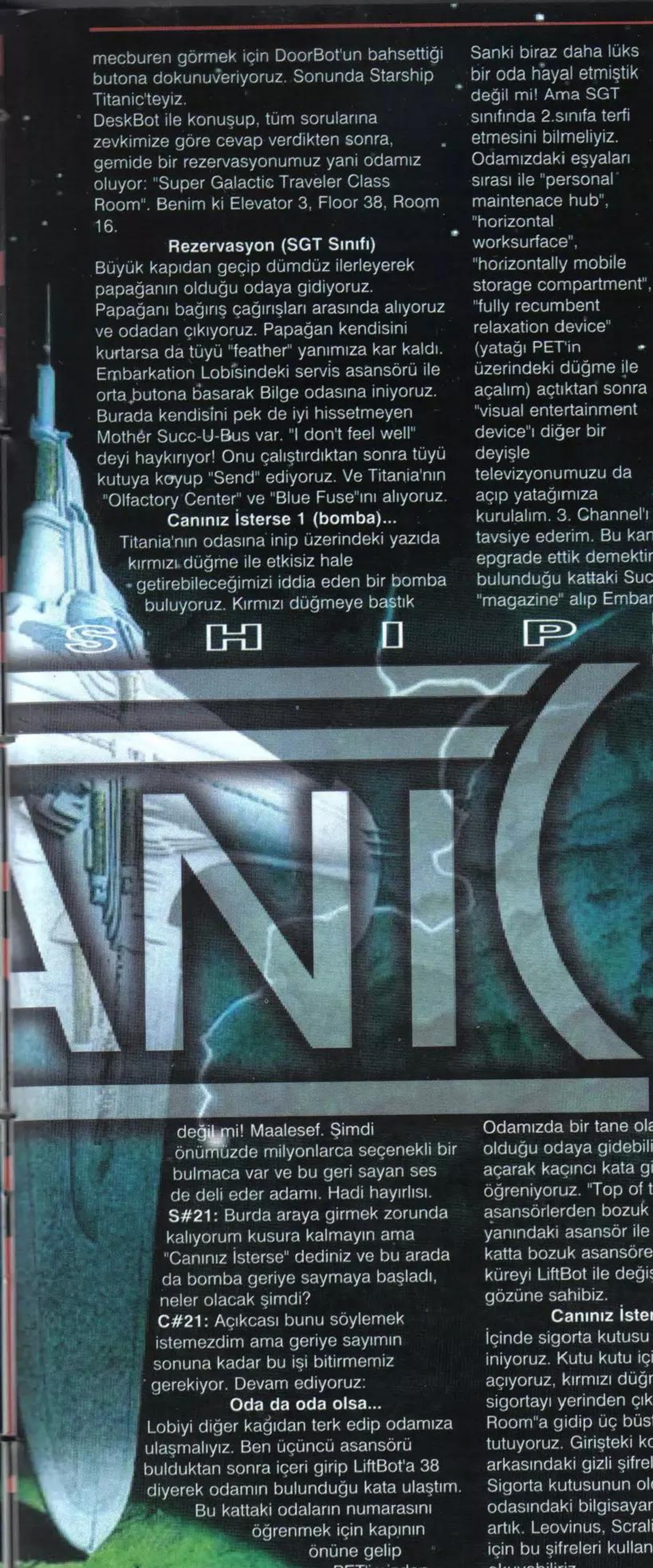
Bundan sonrası doğru kat ve doğru oda numarası. "Designer room Numbers" bu işte bize yardımcı olacaktır.
S#19: Peki Titania'nın odası nerde?
C#19: Evet işte doğru zamanda doğru soru. "Top Of The Well"da, lobiden çıkıp sola dönüp dümdüz ilerlediğimizde arkamızı dönersek Titania'ya inebileceğimiz kapıyı görebiliriz.
S#20: Sanırım artık oyunun tamamını anlatmanızı isteyebilirim.
C#20: Peki öyleyse başlayalım. İyi yolculuklar...

Yolculuğumuz 215 Işık Yılı Sürecek Olup...

Starship Titanic Cd'sini, cd-rom'a kapağını açarak koyuyoruz. Ne yazık ki evimizin başımıza yıkılmasına sebep olduk. DoorBot ile tanışıp, bu oyunu oynamak isteyip oynamadığımız anlamındaki kendisine yardım edip etmeyeceğimiz sorusuna YES diyerek cevap veriyoruz. Bu arada PET (Personal Electronic Thing) ile de ilk kez karşılaşmış oluyoruz. Evimizin resmini yanımıza aldıktan sonra asansördeen üst butona basıyoruz. Embarkation Lobisinde, "opening credits"leri







mecburen görmek için DoorBot'un bahsettiği butona dokunuveriyoruz. Sonunda Starship Titanic'teyiz.
DeskBot ile konuşup, tüm sorularına zevkimize göre cevap verdikten sonra, gemide bir rezervasyonumuz yani odamız oluyor: "Super Galactic Traveler Class Room". Benim ki Elevator 3, Floor 38, Room 16.

Rezervasyon (SGT Sınıfı)

Büyük kapıdan geçip dümdüz ilerleyerek papağanın olduğu odaya gidiyoruz. Papağanı bağırış çağırışları arasında alıyoruz ve odadan çıkıyoruz. Papağan kendisini kurtarsa da tüyü "feather" yanımıza kar kaldı. Embarkation Lobisindeki servis asansörü ile orta butona basarak Bilge odasına iniyoruz. Burada kendisini pek de iyi hissetmeyen Mother Succ-U-Bus var. "I don't feel well" deyi haykırıyor! Onu çalıştırdıktan sonra tüyü kutuya koyup "Send" ediyoruz. Ve Titania'nın "Olfactory Center" ve "Blue Fuse"ını alıyoruz.

Canınız İsterse 1 (bomba)...

Titania'nın odasına inip üzerindeki yazıda kırmızı düğme ile etkisiz hale getirebileceğimizi iddia eden bir bomba buluyoruz. Kırmızı düğmeye bastık değil mi! Maalesef. Şimdi önümüzde milyonlarca seçenekli bir bulmaca var ve bu geri sayan ses de deli eder adamı. Hadi hayırlısı.

S#21: Burda araya girmek zorunda kalıyorum kusura kalmayın ama "Canınız İsterse" dediniz ve bu arada da bomba geriye saymaya başladı, neler olacak şimdi?

C#21: Açıkcası bunu söylemek istemezdim ama geriye sayımın sonuna kadar bu işi bitirmemiz gerekiyor. Devam ediyoruz:

Oda da oda olsa...

Lobiyi diğer kağıdan terk edip odamıza ulaşmalıyız. Ben üçüncü asansörü bulduktan sonra içeri girip LiftBot'a 38 diyerek odamın bulunduğu kata ulaştım. Bu kattaki odaların numarasını öğrenmek için kapının önüne gelip PET'imizden Designer Room Numbers'a bakmak yeterli. Düzgün bir sıra ile dizildiklerini hesap ederek 16 numara en üst sırada soldan 5. oluyor.

Sanki biraz daha lüks bir oda hayal etmiştik değil mi! Ama SGT sınıfında 2.sınıfa terfi etmesini bilmeliyiz. Odamızdaki eşyaları sırası ile "personal maintenace hub", "horizontal worksurface", "horizontally mobile storage compartment", "fully recumbent relaxation device" (yatağı PET'in üzerindeki düğme ile açalım) açtıktan sonra "visual entertainment device"ı diğer bir deyişle televizyonumuzu da açıp yatağımıza kurulalım. 3. Channel'ı tavsiye ederim. Bu kanala geçersek 2. sınıfa epgrade ettik demektir. Tabii odamızın bulunduğu kattaki Succ-U-Bus'tan dergiyi "magazine" alıp Embarkation Lobisindeki DeskBot'a götürürsek. Unutmayın Embarkation Lobi 1.kattadır.

İkinci sınıfa terfi...

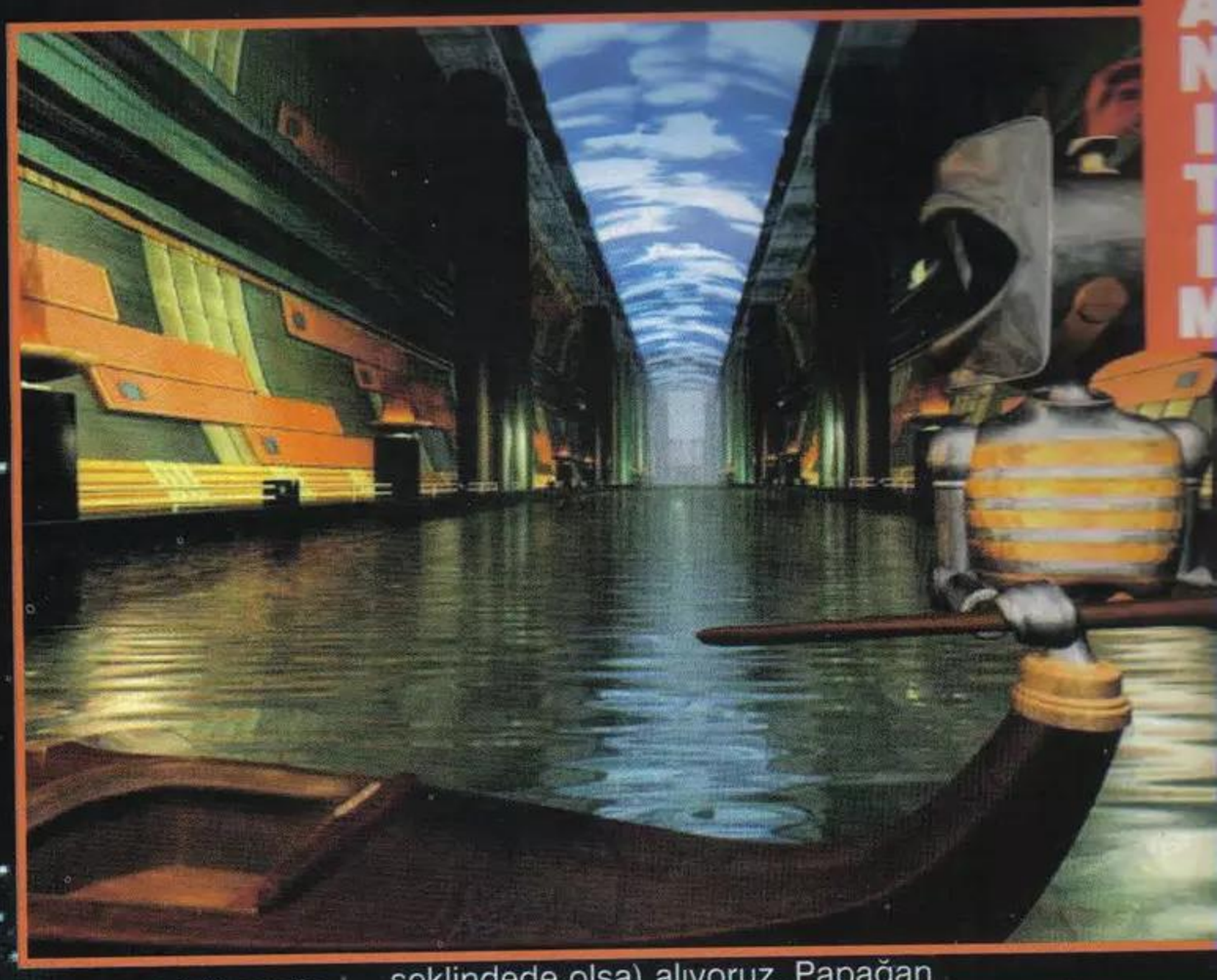
Embarkation Lobi'deki DeskBot'a dergiyi verince bizi ister istemez 2. sınıfa terfi ediyor. Odamız (en azından benim odam) Elevator 2, Floor 20, Room 4.
Odamıza gitmeden önce asansörlerden birine (Elevator 3'ü kullandım) binip "bottom of the well" emri ile kulenin en altına iniyoruz. Alanın tam ortasındaki LiftBot kafasını alıyoruz. Bir televizyon bulmamız gerekiyor şimdi de. Odamızda bir tane olacak ya da papağanın olduğu odaya gidebiliriz. TV'de 5. kanalı açarak kaçıncı kata gitmemiz gerektiğini öğreniyoruz. "Top of the well"daki asansörlerden bozuk olanının (Elevator 4) yanındaki asansör ile bu kata iniyoruz. Bu katta bozuk asansöre girebiliyoruz. Buradaki küreyi LiftBot ile değiştiriyoruz ve Titanis'nın gözüne sahibiz.

Canınız İsterse 2 (e-mail)...

İçinde sigorta kutusu olan Titania'nın odasına iniyoruz. Kutu kutu içindeki sigorta kutusunu açıyoruz, kırmızı düğmeyi çevirip kırmızı sigortayı yerinden çıkartıyoruz. "Creator's Room"a gidip üç büstün yerini aklımızda tutuyoruz. Girişteki kolu indirince her büstün arkasındaki gizli şifreleri okuyabiliyoruz. Sigorta kutusunun olduğu Titania'nın odasındaki bilgisayara ait şifreleri biliyoruz artık. Leovinus, Scraliontis ve Brobostigon için bu şifreleri kullanabilir ve e-mail'larını okuyabiliriz.

Papağan, gak-guk...

Bu papağan fazla olmaya başladı değil mi! Papağanı Kafesinden alıp hemen yanındaki Succ-U-Bus'ın içine bırakıyoruz. PET'imizin Designer Room Numbers bölümünden 2. sınıf odamızın adresini de yanına koyunca Succ "tamamdır" gibisinden bir ses çıkartıyor. "Send" ile papağanı odamıza gönderdik. 2. sınıftaki gidip Succ'tan emanetimizi (silindir



şeklindede olsa) alıyoruz. Papağan odamızda dolaşmaya başlıyor, biz de yatağımızın sağ başucundaki "pistachios"ları karıştırıp papağanı doyuruyoruz. Boşalan kabın altındaki kapağı çevirip kabı alıyoruz. Kap bir anda Titania'nın kulağı oluyor. Kap ise hala yerinde!

İkinci sınıf da kurtarmaz bizi...

Artık birinci sınıfa geçmemizin vakti geldi. Embarkation Lobisindeki DeskBot ile konuşuğ bir terfi istiyoruz: "Can I have an upgrade?". Olmazmış. O zaman biraz da sanat ile ilgileniyoruz yani "Sculpture Room" odasına gidiyoruz. Heykellerden bir tanesi Deskbot'a ne kadarda benziyormuş. Üzerindeki düğmeleri ile PET'de Chat-O-Mat'ın solundaki göstergelerin üst ikisinin sarı olarak en üste gelmesini sağlıyoruz. Bu DeskBot'un bize karşı daha iyi bir hal almasını sağlar. Tekrar Embarkation Lobisine gidiyoruz, DeskBot'tan yine "Can I have an upgrade?" şeklindeki sorumuza gülümseyerek cevap veriyor ve 1. sınıfa terfi ediyoruz:

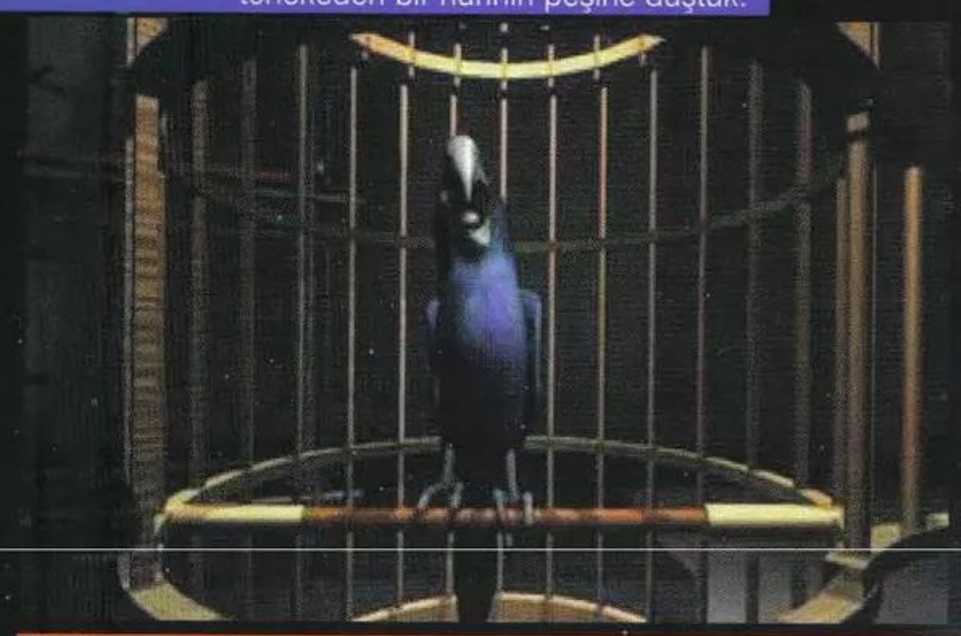
Titania'nın Gözü...

En yakın TV'ye (papağandan kurtulamayacağız galiba) gidiyoruz, 4. kanalı açınca tavanda parlayan bir ışıktan kıllanıyoruz. Bu odanın hangi oda olduğunu anlamak için Designer Room Number bölümümüzde sağdaki ambleme Shift ile klikleyip değiştirdiğimiz şeritleri yerlerini odanın duvarındaki şekil ile (odadaki şeklin ters olduğunu gözden kaçırmadık) aynı hale getiriyoruz. Böylece odanın yerini öğrendik: Elevator 2, Floor 7, Room 3. Odaya varınca ortadaki ışıkları Remote Thingummy ile açıp kapayınca bir tanesinin gevşediğini görüyoruz. BellBot'u Chat-O-Mat'tan çağırıp ampulü onarmasını "Get the broken light" ile rica ediyoruz. BellBot, ampulün Titania'nın diğer gözü olduğunu söylüyor, tam da tahmin ettiğimiz gibi!

İçkiler benden...

Asansör ile birinci kata geri dönüyoruz ve hemen karşısındaki "Pellerator"a binip bar resmini seçerek bara gidiyoruz. Bu kadar stresten sonra bir iki tek atsak iyi olacak. Barın üzerindeki televizyona bakınca garip bir içkinin tarifini görüyoruz: 3 birim Signurian Vodkası, 2 birim Limon Suyu, 1 tane Ezilmiş Televizyon, 1 birim Temişlenmiş Sığırcık Kuşu!
Barın arkasındak raflarda titania'nın bir parçasının daha durduğumu gözümüzden kaçmıyor. Ama biz yine de bardaki zili çalıp bizle pek de ilgilenmeyen BarBot'un getirdiği bardağı alıyoruz ve "Crushed Television", "Pureed Starling", "Lemon Juice" konuşma

Siz bilmessiniz bu gıcık Douglas Adams'ı. Herif zaten maymun. Biz de onun maymun zihninin maymun karakterleri oluyoruz. Şuna bak bu seferde beni seçti abidik gubidik uzay operası için. Yaw nerde görülmüş evinizin üztüne uzay gemisi düştüğü. Hadi düştü diyelim ben şimdi cennette hurilerle baş başa olmam gerekirken, burada sırf tenekeden bir hurinin peşine düştük.



Bu papağan şu anda evrendeki en gıcık papağan. İlk fırsatta üzerine katran döküp Douglas Adams gıcığıyla beraber uzaya fırlatmassam bana da Slartibarfast demesinler (ne o, ağır mı geldi espri? Otostopçu'yu okuyanlar okumayanlara anlatsın).

Şimdi resimdeki mahlukat'ın tam gözünün içine bakın ve sağa gidin. Şimdi de sola gidin. Hala size bakıyor di mi? Nereye giderseniz gidin sizi gözler bu lavuk. Nerde benim katranım? Zaten Titanic olayına toptan karşıyım ben. Leonardo DiCaprio ya bir, Douglas Adams'a iki, Mert hıyarına beşbin (ne o, yazını erken verdin diye, kurtulcan mı sandın?).

Anaaa!! tipe bak. Ben şimdi nasıl hitap edeyim buna? Yaratık abi mi desem? Yoksa Mahlukat amca mı? Tenekeden oluşan bir kaç kol, burun göz arıyorum desem acaba ışın tabancasıyla kül eder mi beni? "Merhaba dünyalı ben dostum" mu desem? Yoksa bu alemden pılımı, pırtımı toplayıp, ışık hızıyla uzayın sonsuz derinliğine mi karışsam (ne o? sonunu güzel bi espri ile mi bağlıyacağımı sandınız?)

baluncuklarımızla bunları nerede bulacağımızı (güya) öğreniyoruz. BarBot'luğa soyunduk, hadi hayırlısı... Papağanın bulunduğu odaya gidiyoruz ve emir kulumuz BellBot'u çağırıp televizyonu aşağı atmasını istiyoruz: "Throw the television down the well". Ve "bottom of the well"a giderek "crushed television"ımızı alıyoruz.

Kuş katliamı...

Titania'nın odasına gidiyoruz. Sigorta kutularını açıp sigortalara ulaşınca mav sigortayı yerine koyuyor ve mavi düğmeyi çeviriyoruz. Sarı düğmeyi de çevirip sarı sigortayı yanımıza alıyoruz. Pellerator ile "Promenade Deck"a (barın iki üzerindeki yer) uçuyoruz. Bu pellerator'da konuşan kadına da hastayım yani: Yok yolcular davranışlarına dikkat etsinler, yok ayakta durmayın... Neyse, biz işimize bakalım ve solumuzdaki panelden fan'ları çalıştırıp hızlarını "fast"e getirelim. Bu bölümü 16 yaşından küçüklerin seyretmesi yasaktır! Kuşlar pervanelerde paramparça oluyorlar ve bir tanesi de yanıyor! "Top of the well"e geri dönüyoruz, asansörlerden biri ile SGT sınıfından bir kata (28-38 arası bi kat olabilir) iniyoruz. Kuşlar karnımızı acıktırdı ne de olsa. Restaurant kapısı olduğunu tahmin ettiğimiz kapıyı açıyoruz ve bu teknolojiden beklenen br şekilde bölmelerle karşılaşıyoruz. Üstteki düğmeye basınca bir tavuk düşüyor. Bunu en soldaki borunun tam altına koyuyoruz ve üzerinden sular dökülürken bardağımızı altına tutup tarifimizdeki sıkılmış Sığırcık Kuşu'nu halletmiş oluyoruz.

S#22: Bu arada bombanın geriye sayımı sonuçlanmak üzere biz daha yolun yarısındayız. Nasıl olacak bu işler?

C#22: Şey sanırım bu bomba biraz gerizekalı ve sayımın sonunda kafası karışıtığından saymaya tekrar başlayacak. Kısacası oyunda böyle bir gerilme yok, maalesef!

Bayan Monalisa, gülüyor mu ağlıyor mu...

Papağanın odasına uğradığımız geçen seferlerin birinde paketlerin ordaki sopayı, "perch", almadıysanız ben sizi "top of the well"da bekliyorum siz bi koşu alıp gelin. Pellerator ile tekrar Promenade Deck'e gidiyoruz. Panelin hemen solundaki acil durumlar için gerekli çekiç dolabını açabilmek için sopayı dolabın üzerindeki düğmeye doğru uzatıyoruz. 3 düdük sesi duyana kadar bekliyoruz ve dolap açılınca da çekici, "hammer", alıp doğru tekrar SGT sınıfının katlarından birine asansörleniyoruz. Bu asansörde geçen vakitlere acıyorum doğrusu, hayır LiftBot'ta geyiğe hiç gelmiyor doğrusu. Holün sonundaki küçük odaya giriyoruz, sandalyeye oturup resmi seyrediyoruz, yaklaşık 15 dakika kadar. Tabii ya ne o ole, gemiye geldiğimizden beri bir koşuşturmadır gidiyo. Biraz dinlenelim valla, şu Monalisa bozmasının karşısında. Arkamızdaki cam kapaklı kutunun camını çekiç ile kırıp uzu sopayı alıyoruz.

Limon kolay iş...

Pellerator ile "Arboretum"a (panelde en sağdaki yer) gidiyoruz. İçerdeki bahçeye giremediğimiz için uzun olan sopamızı ağaçlara doğru tutarak savurursak yere düşen limonu alıp tariftekileri tamamlamamız içten bile değil. İçten ya da değil, limonu da alıyoruz ve bara doğru yollanıyoruz. Kokteyl sert olsun, patron duymasın... BarBot'u ziline basıp çağırıyoruz ve limonu, televizyonu ve kuş suyunu BarBot'a veriyoruz. Bardaktakinin ne olduğunu sorunca "Pureed Starlings" doğru yanıtını veriyoruz ve istediğimiz içkiyi yapabilmesi için (artık bunun bir içki olduğundan şüpheliyim) "Get the vodka" diyoruz. BarBot tabii ne de olsa, içkimizi yapıyor. Sanırım içki biraz sert olmuş! BarBot, sarhoş oldu resmen. Alkol adamı ne hallere sokuyor görün. Bu kısmı 16 yaşından küçüklerin seyretmesi mecburidir. Bu arada arka planda çalan Mozart'ın ikinci piyona suiti de ne hoş atmosfer yaratıyo doğrusu. Sarhoş BarBot'tan raftaki Titania'nın görme merkezini istemenin tam zamanı diyoruz, diyoruz ki: "Get the vision center".

Parça parça Titania: Sıra burunda...

Bu papağan yine birşeyler yumurtlayacak gibi geldi, durun şununla ilgilenelim biraz. Papağanın odasına gidiyoruz. Succ-U-Bus'ın yanındaki ışığı yaklaştığımızda çenesi açıldığına göre bu işin içinde bir iş var diyoruz ve demin ki "Arboretum" yolculuğumuz sırasında

Pellerator'un karşısındaki Pellerator kapaklı yerin arkasından aldığımız hortumun, "hose", bir ucunu ışığa yerleştiriyoruz. Diğer ucunu da arkamızdaki Succ-U-Bus'a. Işığın içinden birşeyler fırlıyor. O da ne: Titania'nın burnu! Tam bu odayı terkederken gözüm duvardaki oda numaralarını temsil eden işarete takıldı. Designer Room Number ile aynısını Shift ile paraçalara basarak geçen seferki gibi oluşturup yanımda bulunması için kenara koydum. "Parrot Lobby" o kadar sık kullandığım bir odaki buranın numarası kesin işime yarar diye düşünerekten yani!

Karnı acıkan...

İyi bir yemeği hakkettik sanıyorum. Pellerator ile gidilen şu 1. sınıf restoran nasıl bir yer acaba diyoruz. İçeriye adımımızı atmak üzereyiz ki insanın içini parçalayan bu müziği değiştirmemiz gerektiğini seziyoruz. O zaman hemen müzik odasına. Müzik odasına giriyoruz ve solumuzdaki sandalyelerin üzerindeki şekilleri not ediyoruz, ileri ilerlediğimizde demin gördüğümüz şekilleri bu panelde oluşturmamız gerektiğini anlıyoruz ve aynı şekilleri ayarladıktqan sonra kırmızı tuşa basarak müzisyenlerimizin güzel bir

parça çalmalarını sağlıyoruz (eğer paneldeki yerleri doğru ayarlayamadıysanız müzik saçma bir yerde saçma bir şekilde bitecektir). Müziğin doğru düzgün olduğuna inandıktan sonra sandalyelerin ta karşısındaki "phonograph" ile müziği kaydedeceğiz. Önce "phonograph"ın yuvarlak tuşu ile kaydı başlatıyoruz sonra paneldeki kırmızı tuş ile müziği. Müzik bitince "phonograph"ı kare tuşu ile durduruyoruz, üçgen ile kaydımızı bir kere dinleyip, kareye iki kere basarak kartuş kapağını açıp silindir şeklindeki kartuşu alıyoruz. "Phonograph"ın kulak şeklindeki büyük parçasını da alıyoruz ki bu Titania'nın kulağıymış! Doğru 1. sınıf restoranta: İçerdeki, en dipte Bay Paramparça Maitr'D Bot ile karşılaşıyoruz. Yerde duran, elinde Titania'nın bir parçası olan kolunu alıyoruz, kavgacı Bay Paramparça, konuşarak bizi kavga etmeye çağırıyor. Yine yerde duran kafasının altından çıkan kablolara bir kaç tokat atarsak da pes ediyor ve bizi Scraliontis'lerin masasına davet ediyor. Hemen önümüzdeki masadan bahsediyor yani. Masaya gidiyoruz ve Bay Paramparçanın anahtar tutan diğer kolunu, peçeteyi ve yeşil sigortayı alıyoruz. Restorantın girişindeki kilitli dolabı bu kol ile açıp içindeki "phonograph cyclinder"ı bizimki ile değiştirip üçgen tuş ile "play" yapıyoruz. Bay Paramparça'nın yanıa gittiğimizde güzel müzik sayesinde rahatlamış gözüküyor ve "Titania's Auditory Center"ına girebileceğimizi söylüyor. Sağolasın Bay Paramparça!

Hayvan acıktı, papağan yani... Papağanı dinlersek yine birşeyler, yani tavuk, "chicken" istediğini anlıyoruz. Herhangi bir SGT sınıfınandaki restoranta gitmeden önce elimizde bir tavuk varsa bunu Succ-U-Bus'a koyup ondan kurtulalım. Çünkü bize sıcak tavuk lazım. Restoranta, restaronta dediğime bakmayın ralar silsilesine, vardığımızda üst soldaki düğme ile tavuğu alıyoruz, peçetemiz, "napkin", ile sildikten sonra ortadaki borunun altına koyup güzelce hardallıyoruz. Papağan damağının tadını biliyor tabi. Hardallı tavuğu Succ-U-Bus'a koyduktan sonra "Parrot Lobby"nin Designer Room Number bölümündeki numarasını da koyup papağanın odasına gönderiyoruz. Bizde peşi sıra papağanın odasına gidiyoruz (burda save etmek akıllıca olacak!). Succ-U-Bus'tan silindiri alıyoruz ve tekrar peçetemiz ile siliyoruz. Kafesin önüne gelip,önce papağanı sola doğru itiyoruz, yalnız kafesin dışına değil, sadece sola! Papağanın üzerinde tünediği sopayı almaya çalışacağız el çabukluğu marifet ile! Önce tavuğu papağana uzatıyoruz ve o kendinden geçmiş bir halde tavuk ile uğraşırken hızla tüneği alıyoruz. Tünek dediğim "Titania's central intelligence core", yani akıl, zeka bölümü! Biraz zor olabilir ama bir iki deneme ile başaracağımıza eminim.

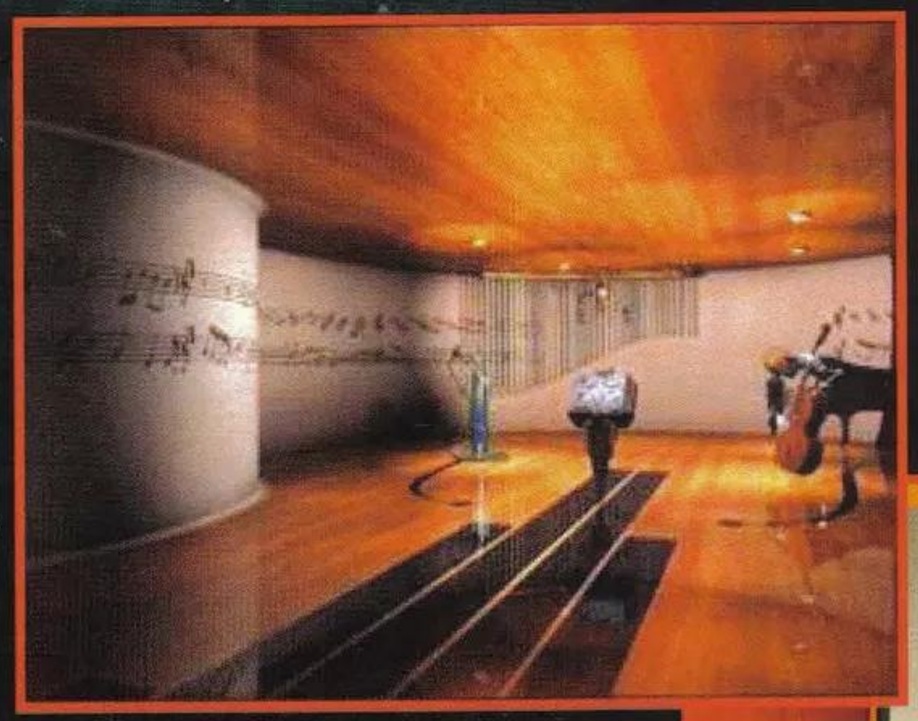
Türkiye, 4 mevsimin de görüldüğü ender bulunan iklim yapısı ile...

Titania dedik de fazla ihmal etmeyelim O'nu da. Odasına gidip sigorta dolabını karıştırıyoruz yine. Yeşil sigortayı yerine yerleştirelim. "Top of the well"e yollanıyoruz. Yolumuz Arboretum ama bu kez sıkıcı Pellerator ile gitmektense Gondo'u tercih edelim. Bahçe kapısına gelince burasının çalıştığını görüyoruz. Mevsimi "Autumn" yapıyoruz. Titania'nın bir parçası ile daha karşı karşıyayız sanki. Uzun çubuğumuz ile parçayı kurtaıp Titania'nın konuşma merkezini, "Titania's Speech Center", de alıyoruz. Şimdiki mevsimimiz "Winter". Kış ile birlikte herşey donuyor. Pellerator'un karşısındaki tarafa yürüyoruz. Arkamızı dönünce ikinci bir RowBot görüyoruz ve O'na yaklaşıyoruz. RowBot'un sandığına yakından bakınca iki düğme görüyoruz. Birini aşağı itince diğeri yukarı kalkıyor. Amacımız ikisini de aşağı itmek olduğuna göre bir kolumuz daha olsaydı keşke diyoruz ve ampul yanıyor. Bay Paramparça Maitre'D Bot'un iki kolu da yanımızda. Bay Paramparça'nın her iki kolunu da kullanarak düğmelerin ikisini de aşağı itiyoruz ve RowBot şarkı söylemeyi bırakıyor. RowBot'un ağzını, ki aslında Titania'nın ağzı, alabiliriz artık. Geriye dönebilmek için mevsimi kıştan başka bir mevsime döndürüyoruz ve ver elini Titania'nın bölümü.

Sanal Titania...

Titania'nın odasının hemen dışında kapalı kapının yanında Titania'nın gövedesi eksik parçaları ike kafası uzanmış, bir kahramanın parçaları yerine yerleştirmesini bekliyor. İki göz, iki kulak, burun, ağız ve dört merkezi sinir sistemi bölümlerini Titania'nın kafasının boşluklarına yerleştiriyoruz. Titania çaşılmaya başlayınca, yani hayata dönünce bizi evimize götürecek olan kapıda arkamızda boylu boyunca açılıyor.

Eve dönmek istiyorum... Köprüden geçiyoruz ve sarkan başlığa gidiyoruz. Evimizin resmini slot'a yerleştirip PET'imiz ile Navigation Control ünitesini çalıştırıyoruz. Evet bundan sonrasını siz Astronomi bilen dahiler kolayca halledebilirsiniz sanırım!



Evimizin fotoğrafından bir tane yıldızı seçip onun ışığını yakıyoruz. Straview'a geri dönüp evimizin üzerinde yaktığımız yıldızı buluyoruz. Artı işareti ile dörtgeni bir çizgi halin egetirince koordinasyon ışığı göz kırpıyor. L tuşu ile bulduğumuz koordinatı kilitliyoruz. Evimizin fotoğrafından bir diğer yıldız daha bulup aynı işlemleri tekrarlıyoruz. Üçgenimizi tamamlamak için fotoğraftan bir üçüncü yıldızı da kilitledik mi "Set Destination" içten bile değil. Başlıktan kurtulup tekerleğe yöneliyoruz ve "GO"!

S#23: Bu son kısımda kontrol olayını pek iyi anlatamadınız bence!

C#23: Şimdi de ukalalık yapma lütfen, şunun şurasında bir kaç satır ömrümüz kalmıştı. Ama "Remote Thingummy"nin bu bölümdki kontrol tuşlarını yazarak içini rahatlatabilirim sanıyorum:

TAB: Starmap ile skyscape arasında geçiş; **Z:**Sola; **X:**Sağa; **':**Yukarı; **/:**Aşağı; **;:**İleri; **.:**Geri; **Space:**Dur; **L:**Koordinasyon kilitleme; **D:**Koordinasyonun kilidini açma.

S#24: Peki son olarak ST ile ilgili söylemek isteyeceğiniz birşeyler var mı?

C#24: Douglas Adams'ı ve O'nun mizah anlayışını severler için kaçırılmayacak bir oyun olsa da genel adventure-severlerin listesinde ancak üçüncü ya da dördüncü sırada olabilecek bir oyun.

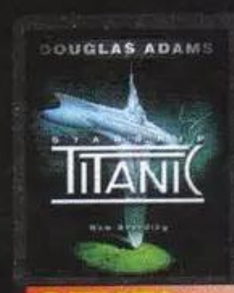
S#25: Kapanışı bir şiir ile yapacağınızı sanıyordum oysa ki...

nların Yani Sizin

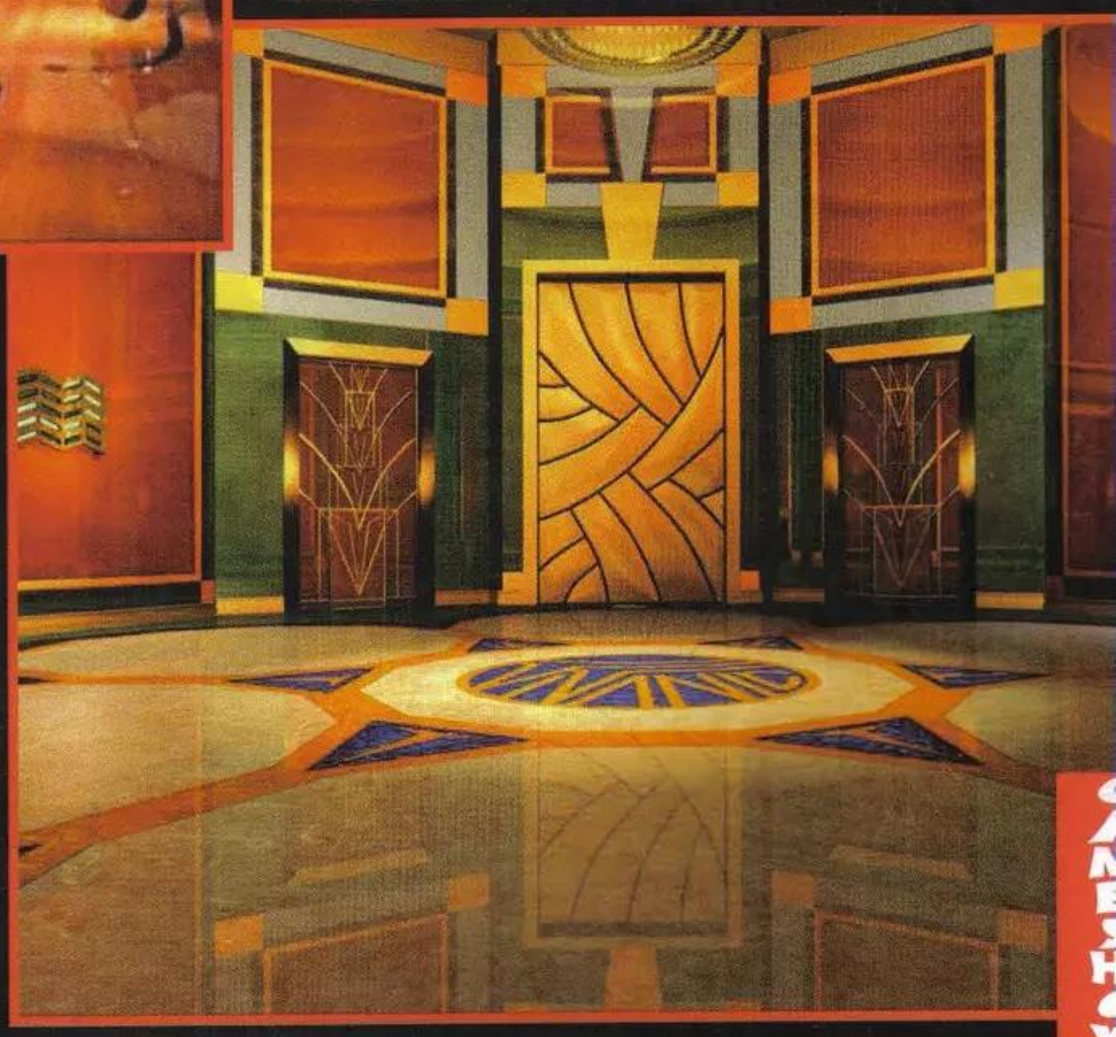
"Onların, yani sizin hayatınıza
Şarkılar girmiş, şarkısız edemiyorsunuz
Şarkılar, yani barış, yani gökyüzü
Yani bazan burun buruna geldiğiniz
köşebaşlarında
Sonra usul usul, yavaş yavaş kaybettiğiniz
Yani dost geldi gelecek, sevgili sevdi
sevecek
Yani yaşamak adına güzel düştüğü olan
Şarkılar, yani yanıldığınız...
..."

Üvercinka,
Cemal Süreyya,
Sevda Sözleri, YKY

☒Mert "Iostromo" Topçu



FİRMA: DIGITAL VILLAGE
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 3 CD 20MB HARDİSK
GENEL: %74



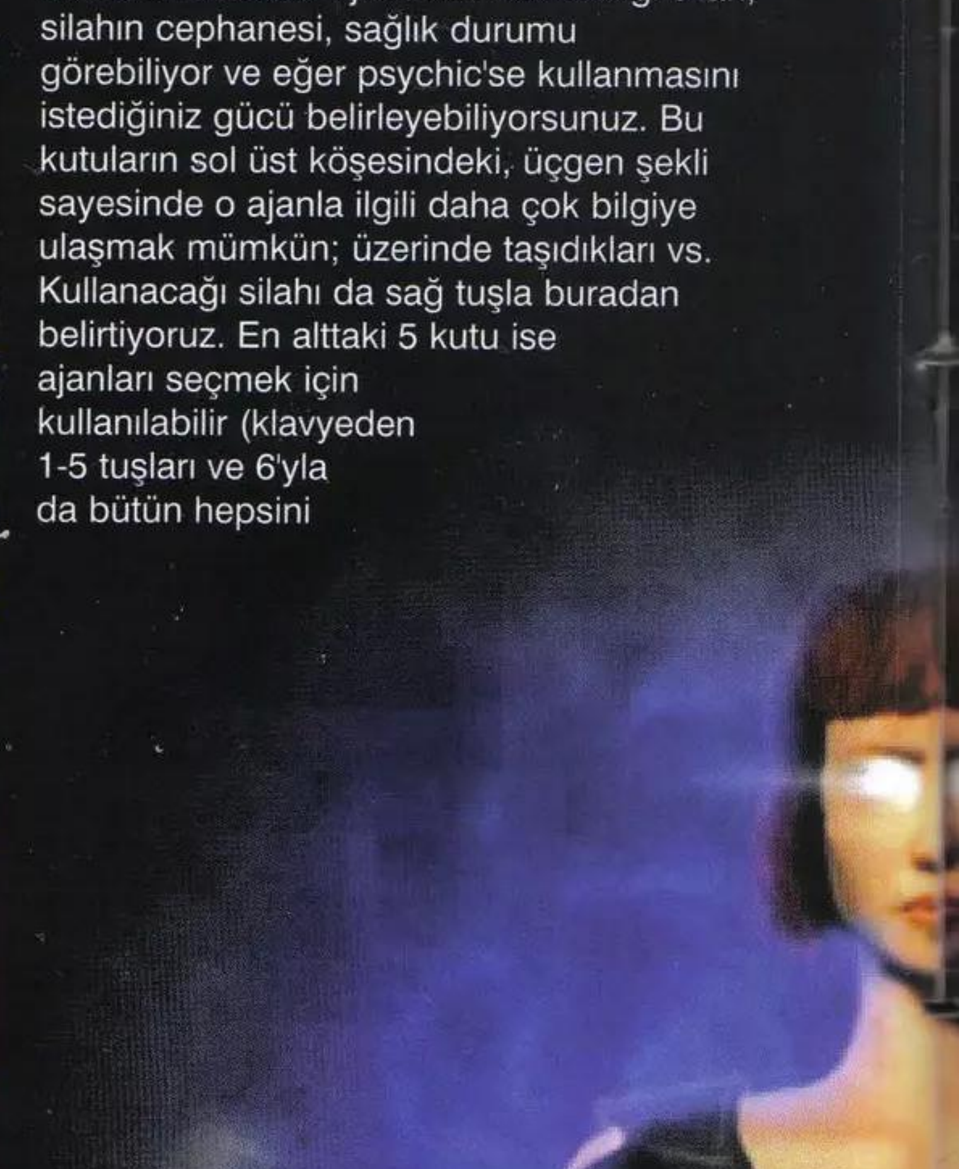
Hani bazı oyunlarda olur ya, bi bölümü hayvan gibi zor yaparlar. O bölümü ne yapsanız geçemezsiniz. Olay basittir aslında bi yeri koruyacaksın, ama düşmanlar öyle bir geliyor ki dayanmak ne mümkün. Aynı bölüm defalarca oynanır, bin türlü yol denenir, bin tülü strateji yapılır. Olay kendini aşmış, bir sinir harbine dönüşmüştür artık. Ya kazanır geçersiniz o bölümü, ya da benim gibi o oyunu bir köşeye kaldırıp Close Combat oynamaya devam edersiniz. İşte Ubik'i 3 ncü bölümüne geldiğimde bu ruh halinin ağırlığı altında ezilmekteydim. Allahın belası bir tabutu 4 kişiyle korumaya çalışıyordum. Birinci saldırıyı atlatıyorum, ikincisini de bir şekilde bitiriyorum. Ama üçüncü akın beni silip süpürüyor. Ne yapacam, ne edecem derken; farkında olmadan oyunu kapatıp, saklayamamışım" diyerek. Tekrar birinci saldırıyı atlattım, ikincisini de atlattım. İşte toparlanmama fırsat vermeden belalı üçüncü geldi. Amanın! Üçüncüyü de temizledim. Ana! Bu son saldırı dalgasıymış. Bölüm bitti iyi mi. Boşuna eziyet etmişim kendime biraz dişimi sıksam geçiyormuşum. Ve böylece oyunu oynamaya devam edebildim.

Oyun 3 Cd ve pek çok level arası demo ve cutscene'e sahip. Gerçekten kaliteli bir yapım olmuş. Müzikler; tek kelimeyle mükemmel. Audio track olarak cd'lerin üzerinde mevcutlar. Yazıyı yazarken havaya girmek için dinledim, gerçekten mükemmel müzikler. Oyunun kamera açıları Resident Evil, oynanış tarzı ise Syandicate gibi. Teknik konuları bir kenara bırakırsak; Ubik'in konusu Philip K. DICK'in aynı isimli

UBIK

CD'leri de gözden uzak bi yere saklamışım. Kendime geldiğimde Close Combat: Bridge too Far'ın Grand Campaign'in de oldukça ilerlemiş, bu utanç verici olayı çoktan bilinçaltımın derinliklerine itelemiştim. Aslında MEG'in kutsal e-mail'ini alana dek her şey oldukça güzeldi. Patron kibar bi üslupla "Yazılarınızı en son şu güne kadar gönderin. Yoksa..." şeklinde bir mail göndermiş. Onun bu kibarlığı beni kendime getirmişti. Derhal Ubik'i nereye sakladığımı bulmak için harekete geçtim. Oyunun kabını buldum ama CD'ler içinde yoktu. Sonra elime geçen bütün CD kaplarının içine bakmaya başladım. En sonunda ablamın Bülent Ersoy CD'lerinin içine gizlenmiş olarak buldum. Sonra kendime bilinçaltımdan güldüm, "tüh iyi

romanından esinlenerek oluşturulmuş. En başta biraz tek düze geçse de, 4@ncü bölümden sonra usta bir bilim-kurgucunun beyninden fırlamış bir maceranın içinde kaybolup gidiyoruz. Oyunun sonuna kadar olayların gelişimiyle şok üstüne şok geçirdiğimi itiraf etmek zorundayım. Şimdi yavaş yavaş oyunun havasına girmeye başlayalım. Yıl 2019, manzara Blade Runner cinsinden. Karanlık ve kirli gökyüzü, koca gökdelenler, havada uçan arabalar, uçan reklam tabelaları, kısacası iyi bir bilim-kurgu filminin bütün ayrıntıları mevcut. Adımız Joe Chip, 35 yaşında eski FBI ajanlarındanız. Biraz da eski moda bişeyiz. FBI'dan ayrılalı ise çok olmuş. Şu anki işimiz ise; Runciter Associate isimli bir özel güvenlik firmasında operasyon şefliği yapmak. Bize gelen işlerin büyük bir bölümü; psychic denilen, bazı özel beyin güçlerine sahip ajanların bulunup etkisiz hale getirilmesi oluyor. Hemen belirtelim bu işleri yapmak için bizde psychic ajanlar kullanıyoruz. Birde rakibimiz Hollis firması var. Hollis firması, psychic ajanlarının güçlerini daha da artırmak cybernetic parçalar ekleyip öyle kullanıyor. bu ajanları, büyük firmaların, politikacıların sırlarını öğrenip onlara karşı kullanma yoluna gidiyor. Dolayısıyla bizle devamlı sinsi bir savaş halindeler. Oyun içinde önemli karakterlerle konuşabilmek mümkün. Aman diyim mutlaka konuşun, ihmal etmeyin. Oyuna ilk başladığımızda tek başımıza kendi ofisimizdeyiz. Hemen ekrandaki kontrollere geçiyorum, oyunda bir hayli ayrıntı var çünkü. Sağ üstten aşağıya doğru açıklamaya başlayalım. Map; bu plan şeklindeki haritada bir yere sağ tuşla klikleyince kamera orayı göstermeye başlıyor. Hemen altında bizim ve grubumuzla ilgili bilgilerin yer aldığı kutular mevcut. Buradan ajanımızın kullandığı silah, silahın cephanesi, sağlık durumu görebiliyor ve eğer psychic'se kullanmasını istediğiniz gücü belirleyebiliyorsunuz. Bu kutuların sol üst köşesindeki, üçgen şekli sayesinde o ajanla ilgili daha çok bilgiye ulaşmak mümkün; üzerinde taşıdıkları vs. Kullanacağı silahı da sağ tuşla buradan belirtiyoruz. En alttaki 5 kutu ise ajanları seçmek için kullanılabilir (klavyeden 1-5 tuşları ve 6'yla da bütün hepsini



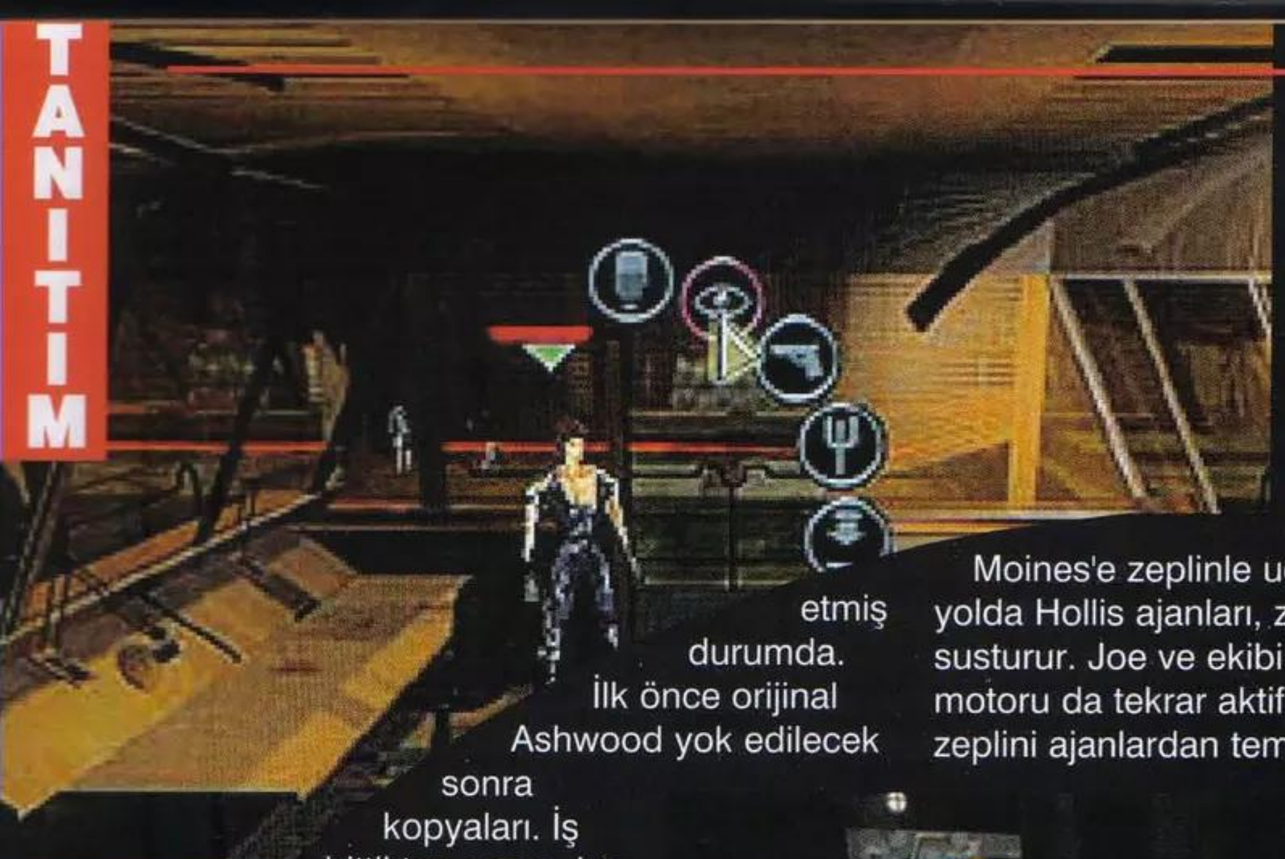
seçebilirsiniz). CTRL tuşuyla birden fazla ajan seçmek mümkün oluyor. En altta sol tarafta bulunan kamera resmi ise kamera açılarını değiştirmek için kullanılmakta (Tab). Mouse'un sağ tuşuyla basıp çıkan listeden size en uygun açıyı seçebilirsiniz (Space). Bunun yanında sol tuşla rengini kırmızı hale getirirseniz, en uygun açıyı bilgisayar saptayacaktır (A). Hemen yanında ise Joe'nun taşıdığı özel tactical chip'ler bulunmakta. Ekibin tamamını iyileştireninden tutun da, düşmanların yerlerini harita da gösterebilenine kadar pek çok chip var. Ama pek çoğu oyun ilerledikçe ortaya çıkacak. Bu chip'lerden sabit olan bir tanesi ise Command Chip. Bu chip sayesinde görevdeysek; görevle ilgili bilgileri alabilir. Görevde değilsek; ekibe adam seçme ekranına gitmek için kullanabiliriz. Oyunda bir otomatik save sistemi mevcut. Save konusunda yapılacak bir şey yok. Oyun ekranında adamlarımızın üstüne sağ tuşla klikleyerek ekstra komutlara ulaşıyoruz. Bu komutlar arasında Look (bak), Use Weapon/Power (silah veya psychic güç kullan), Knell/Stand (diz çök/ayağa kalk), explore (araştırarak ilerle) gibi komutlar yer almakta.

Evet şu anda ofisimizdeyiz. Squad Selector'ü seçtiğimizde; oha bu ne diyelim. Hemen sol üsten aşağıya doğru ufak buttonları açıklamaya başlayalım. Selection Phi; buradan aksiyon adamlarını seçme bölümüne giriyoruz, yani psychic olmayanlar adamlarımız. Trooper'dan demolisher'a, Sniper'dan doktora kadar pek çok yetenekte adam mevcut. Selection Psi; buradan da psychic güçleri olan adamlarımızı Psi 0'dan, Psi 5'e kadar olan bir kademeden seçebiliyoruz. Hemen belirtelim bu bölümlere girdiğimizde seçeceğimiz ajanı, resminin altındaki sağ-sol seçenekleriyle değiştirdikten sonra, resmin yanındaki onaylama seçeneğiyle gruba dahil ediyoruz (tabii paranız yeterse). Gruptan çıkarmak içinse sağ üst köşedeki ekip listesinden seçip, onaylama düğmesinin yanındaki onaylamama düğmesini kullanabiliriz. Evet Selection Psi'nin altından devam edelim.

Selection Kit; Buradan ajanlarımızı giydirip silahlandırıyoruz. Sırasıyla silah, cephane, zırh, yardımcı kitler ve sadece Joe için tactical chip'lere ulaşabiliyoruz. Her ne kadar her ajana göre silah listesi değişse de, siz yine de yandaki ayrıntılı ajan bilgilerine bir göz atıp, seçimleriniz ona göre yapın. Pregenerated Squad; ajanların seçimini bilgisayar yapar. Informers; buradan görevinizle ilgili bilgiler alabileceğiniz, para karşılığı bilgi satan adamlar mevcut. Briefing; buradan o anki görevinizle ilgili kısa bir bilgi edinebilirsiniz. Library; oyunda pek çok araç, gereç ve güç mevcut. Hepsini sayarak yer işgal etmek istemiyorum. İşte bunlarla ilgili bilgilere buradan ulaşabilirsiniz. Start Mission; ekibi kurduk, giydirdik, göreve çıkıyoruz. Return; Squad Selector'den çıkmamızı sağlıyor. End; oyundan çıkmak için kullanabilirsiniz.

Aslında oyun gideceği yere doğru gidiyor, yeter ki siz görevleri doğru yapın. Onun için ben tam çözüm olayına girmeyeceğim ve oyunu bir hikaye tadında anlatayım. Aman hikayeye başlamadan önce bir-iki öneri; gördüğünüz telepad ve psipad'leri derhal yok edin ve bütün karakterlerle konuşmayı deneyin (üzerlerine klikleyin).

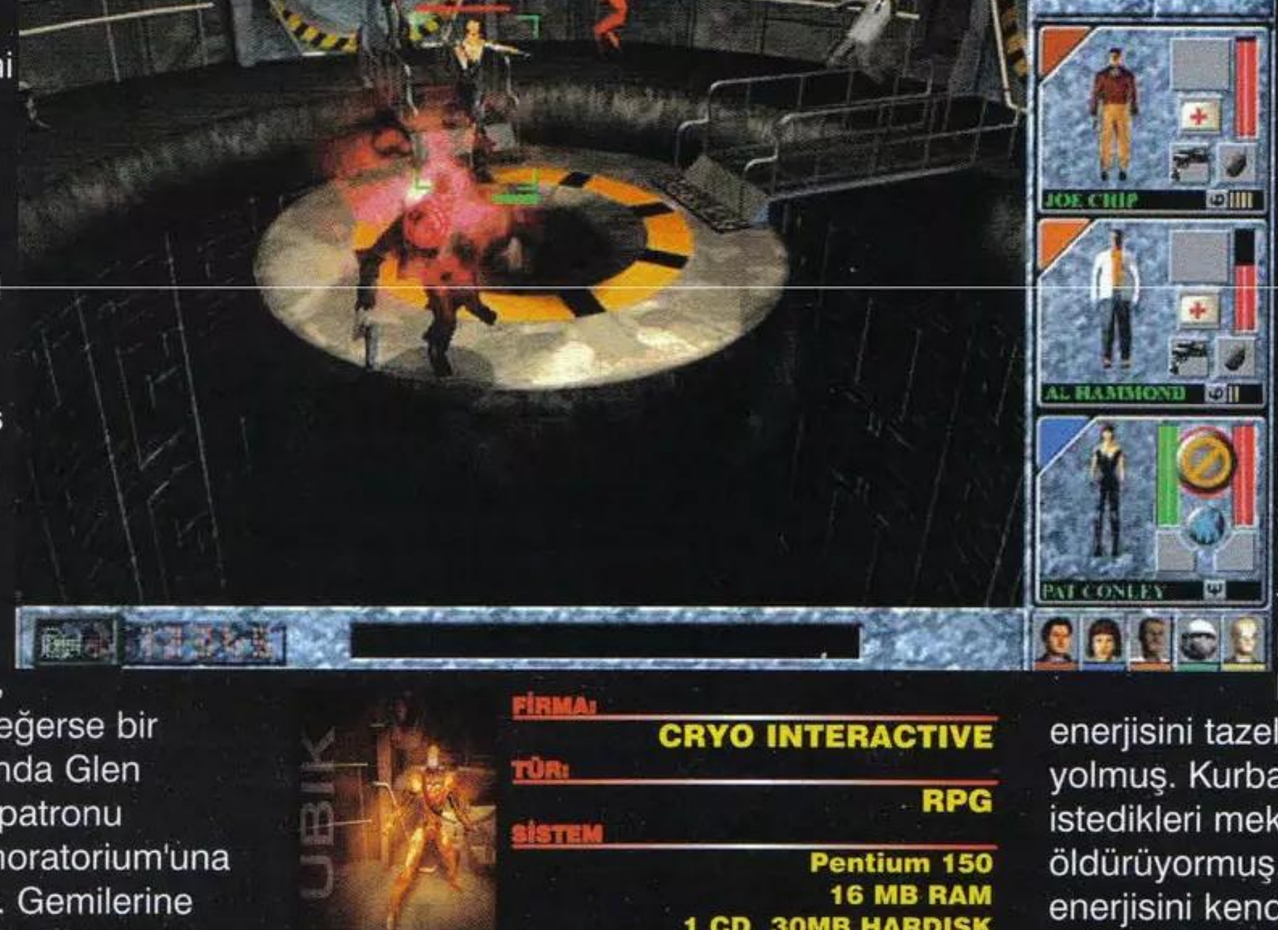
Joe Chip yeni bir iş gününe hazır olarak beklemektedir. Derken patron o na yeni görevini verir. Pat Conley adında bir psychic'i bulup bizimle çalışması teklif edilecektir. Pat Conley, bu konuda gelecek vaadeden hoş bir kızdır. Biraz baş belası ama olsundur, bundan sonra hikayenin sonuna kadar bizimle olacaktır. Joe görevi tamamlayıp Runciter Binası'na dönünce, bir sonraki görevi Patron'dan ve yanındaki Psi-avcısı Ashwood'dan öğrenir. Polis Departmanı bizden yardım istemektedir. Joe ekibini kurup, derhal yola çıkar ve fabrikayı temizler. Joe, Pat'a operations katında kalmasını söyler ve patron'un yanına management katına çıkar. Glen Runciter'ın (patron) eşi Ella yıllar önce bir kaza sonucu ölmüştür ve şu anda Zürih'de bir moratorium'da half-life pozisyonunda bulunmaktadır (Hemen half-life'ı açıklayayım; bu, insanın ölmesinden sonra özel bir kapsülün içinde beyninin uyanık tutulması ile ilgili bir yöntem. Bu durumdaki bir insanın belirli bir psi-enerjisi oluyor ve ölünün yakınları ölüyle sesli iletişime geçebiliyorlar. Yalnız ufak bir sorun var; o da her iletişim bu psi enerjisinin bir kısmını bitiriyor. Enerji bittiğinde ise ölü tam anlamıyla ölmüş oluyor.). Glen ve Ella Runciter bu şirketi beraber kurmuşlardır ve Glen şirketle ilgili hayati kararlar hakkında hala ölmüş olan karısından fikir almaktadır (bir nevi necro-kılıbık yani). Hollis'in yeni hedefi ise patronun ölü eşi Ella'dır. Glen, Joe'dan Zürih'e gidip tabutu korumasını ister. Bu arada Joe, operations katına geri döndüğün de Pat ortadan kaybolmuştur. Bina da onu aramaya başlar (Room). Ama önce Wendy ile bir görüşse fena da olmaz (Workshoop'da, Joe'nun uzatmalı sevgilisi). Joe, akşam için bir randevu almak niyetindedir. Ekip Zürih'deki moratorium'a vardığında, burada bir half-life'ın başka bir half-life tarafından enerjisinin yok edilmesine şahit olur. Ama Joe için bunun bir anlamı yoktur, ölü ölmüştür zaten. Ekip, Zürih'deki Hollis ajanlarını bertaraf ettikten sonra, New York'a geri döner. Daha ayaklarının tozuyla Glen'den yeni bir görev alırlar. Ashwood the psi-avcısı da meğerse bir psychic'miş. Beyin gücüyle kendini kopyalayıp binayı işgal



etmiş durumda. İlk önce orijinal Ashwood yok edilecek sonra kopyaları. İş bittikten sonra Joe, Glen'le koridorda karşılaşır. Glen ona ay üstünde ki bir fabrika için temizleme görevi aldığımızı belirtir. Aldığımız istihbarata göre Hollis oraya en iyi ekibini ve liderini göndermiştir; Melipone ve adamları. Glen, Joe'ya oldukça yüklü bir ödenek ayırır. En iyi ekibi ve silahları kullanmasını ister. Bu görevde patron da bizimle beraber gelecektir. Başarılı olursak Runciter firması Hollis firması karşısında oldukça büyük prestij sağlayacaktır. Ekip kurulur ve patronla beraber Ay'daki fabrikaya gelinir. Burada fabrika sahibi ile yapılan görüşme sırasında, fabrika sahibi patlar(!!). Bu meğerse bir tuzakmış. Dumanlar dağıldığında Glen Runciter, yani Joe'nun biricik patronu ölmüştür. Ekip cesedi Zürih moratorium'una yetiştirmek için gemiye döner. Gemilerine sızmış olan ajanları da çok çabuk temizlerler. Hollis ajanları ise bir türlü peşlerini bırakmak bilmez. Glen'in cesedini karısının yanına götürüp bıraktıktan sonra, geri kalan ajanları da temizlerler. Bu arada ilginç bir şey olmuş, 1930'lardan fırlamış gangester'larla savaşmak zorunda kalmışlardır. Joe bu garip olay üzerinde pek durmaz. Bir an önce New York'a dönüp şirketin başına geçmek zorundadır. New York'da sekreterle konuşur. Sekreter, gazetede; Glen Runciter'ın gömülmek için Des Moines'e getirildiğinin yazıldığını söyler Joe şaşırır. Glen'i kendi elleriyle Zürih'e bırakmıştır. Olayı incelemek için Des Moines'e gitmeye karar verir. Ekibi toplayıp çatıda buluşurlar. Tuhaflıklar serisi devam etmektedir. Bütün ekibin elinde 30'lu yıllara ait silahlar vardır. Bununla beraber bütün şehir değişmiş ve New York 30'lu yıllarına dönmüştür. Ve en kötüsü çatıda emektar transporter'ları yoktur. Des Moines'e gitmek için havaalanını kullanmaya karar verirler. Ama ilk önce binada ki bütün katları gangester kılığındaki Hollis ajanlarından temizlerler. Kapıdan bir taksiye binip havaalanına giderler. Burada ki yer hosteslerinden biriyle konuşup, adımıza ayrılmış biletleri alırlar ve ayrıca bir de Ubik isminde garip bir parfüm şişesi de hostes tarafından kendilerine verilir. Bütün dünya 30'lu yıllara geri dönmüştür. Hollis ajanlarının bir zaman kaydırması yaptığı apaçık ortadadır. Des Moines'e zeplinle uçmaya başlarlar. Yarı yolda Hollis ajanları, zeplinin motorlarını susturur. Joe ve ekibi kısa bir süre içinde 4 motoru da tekrar aktif hale getirirler ve zeplini ajanlardan temizlerler. Des Moines havaalanına indiklerinde burada da bir karşılama komitesi onları beklemektedir. Bütün havaalanı temizledikten sonra, kapıda ki taksiyle Glen'in cesedinin olduğu kiliseye giderler. Glen'in cesedi rahibin evindedir. Rahiple konuşurlar ve kilisenin içindeki ajanları ve ekstradan çıkan zombileri öldürürler. Bu arada kilisenin içindeki ufak bir oda da buldukları kitabın iki sayfasında, koca koca Joe Chip ve Pat Conley'in doğum ve ölüm tarihleri yazmaktadır. Hemen gidip rahibe bunun anlamını sorarlar. Melipone ve adamlarının Des Moines'de bir hotelde kaldıklarını öğrenirler ve kapıdaki taksi ile Des Moines'e doğru yola çıkarlar. Hikayenin bundan sonrasını biraz hızlı geçeceğim. Bundan sonraki görevlerinizi Command Chip'i çalıştırıp öğrenmelisiniz. Bu görevleri bitirdikçe oyunun sonuna yaklaşacaksınız. Eğer oyunu oynamaya karar verdiyseniz lütfen bundan sonrasını okumayın. Alacağınız bütün zevki heba etmiş olursunuz.

Neyse efendim bundan sonraki kovalamacalar esnasında pek çok şey görüyor ve öğreniyoruz bunların en önemlisi ise sonlara doğru Glen Runciter'la görüşmemiz. Glen bize acı gerçeği açıklıyor. O patlamadan sağ çıkan tek kişi bizim patronmuş. Biz ve ekibimiz ve hattâ Melipone ve adamları patlama sırasında ölmüşler (Ohaaa! Ölmüşüz be biz). Glen bizi moratorium'a götürmüş. Patron karşımıza geçmiş; "Beni nasıl gördüğünüzü bilmiyorum ama şu anda senin ve adamlarının kapsüllerinin başında oturuyorum" diyor. Patlama; Hollis ve Runciter şirketlerini piyasadan kaldırmak için hazırlanmış bir tuzakmış. Des Moines hikayesi ise moratorium'da ki bir psychic half-life'ın enerjisini tazelemek için bulduğu bir yolmuş. Kurbanlarının beyninde en çok istedikleri mekanı yaratıp, orada onlar öldürüyormuş. Öldürdüğü her half-life'ın enerjisini kendisine alıyormuş. Bir nevi vampir yani. Ubik ise bu psychic half-life'a zarar verebilen tek madde. Diğer silahlar para etmiyor. Velhasıl oyunun geri kalanında Melipone'u ve Jory Miller ismindeki psychic half-life'ı yok ediyoruz. Des Moines'in ana caddesinde Ella Runciter ile buluşuyoruz. Ella, half-life enerjisinin son anlarında ve giderken bize diyor ki ;"Ben tekrar dünyaya geleceğim ve sen de tekrar dünyaya geleceksin…". Tabii bu süre içinde Zürih'de ki moratorium'da tabutumuzun içinde bekliyor olacağız. Pek de mutlu bir son değil. Yani bu kadar oyun oynadım, ilk defa oyunu ölü olarak bitiriyorum. Oyun bittiğinde içimde bir burukluk olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Bu da böyle değişik bir tad oldu.

⊠Hüseyin "ölmek ne garip şeymiş anne…"
YEŞİLBAŞ



FİRMA: CRYO INTERACTIVE
TÜR: RPG
SİSTEM: Pentium 150, 16 MB RAM, 1 CD 30MB HARDISK
GENEL: %80

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit... Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA Computer

WWW Sitemiz Yenilendi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

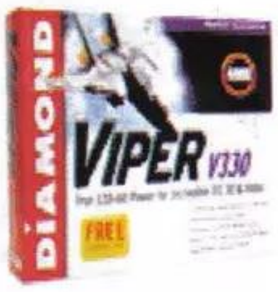
PC Oyunları

Servis Hizmetleri

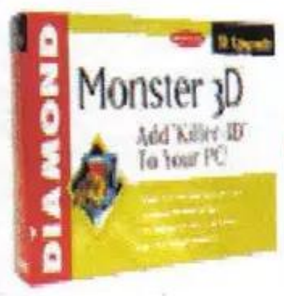
Internet Hizmetleri

- World Cup98
- Quake 2
- Army Man
- Beast Wars Transformers
- Fighting Force
- Street Fighter Zero 2
- Burnout
- Die By The Sword
- Might & Magic IV
- Super Match Soccer
- Star Craft
- Carmageddon Splat Pack
- Tomb Raider 2
- Last Bronx
- Star Wars Rebellion
- Mortal Kombat Trilogy
- Forsaken
- Shadow Master
- Conquest Of The Empire
- Monkey Island 3
- F-22 Raptor
- Redline Race
- The Reap
- Bug Riders

Stealth II S220
3D Hızlandırmada Ekonomik Çözüm!



VIPER V330
AGP Destekli Profesyonel 3D



Monster 3D
Oyunlar için Gerçek 3D Kart

Win95 Games 5

- Agile Warrior F111X
- Battleship
- Battlezone
- Bug Riders
- Dink Smallwood
- F22 Raptor
- Fighting Force
- Final Conflict
- Gold Club Casino
- G Police
- Jungle Book
- Last Bronx
- Montezuma Revenge
- Moon Child
- Puma Footbal 98
- Redline Racer
- Semper Fi
- Spirit Warriors
- Virtua Pool 2
- Volvo S40 Racing

2.000.000 TL

UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri

Win95 Games 6

- Beat The House 2
- Bridge Deluxe 2
- BurnOut
- Warhammer II:Dark Omen
- Doll Messenger II
- F22 ADF
- Grand Theft Auto
- Interstate '76 Nitro
- Nightmare Creatures
- Shadow Master
- SpecOps
- Streets of Simcity
- Street Fighter Zero
- Tone Rebellion
- USCF Chess

2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 200
$808

- Intel TX 512 Cache Board
- Intel MMX 200 Mhz Cpu
- 14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
- 2Mb S3 Virge Ekran Kartı
- 32 Mb Sd Ram
- 2.1 Gb Harddisk
- Minitower Kasa
- 3.5" Disket Sürücü
- Q Klavye W95
- Mouse+Pad
- 32X CDROM
- 16 Bit Ses Kartı+Hop.+Mik.
- 33.600 Fax/Modem
- Win'95 Cd+Kitap+Lisans

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasajı
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

Done

Başlat

Pilgrim

Hişt baksanıza buraya. Madem bir iki kelime ilerlediniz durun bir dakika. İzin verin tahmin edeyim kimsiniz, neredesiniz. Örneğin kitapçının tekine girdiniz, Gameshow çıkmış, hayret ayın daha ikisi, oyunlara göz atarken, alıp almamaya karar vermediniz daha, Pilgrim'de neymiş öğrenmek için göz atan genç öğrencisiniz; emek vermiş Mert, saatlerini harcamış, kelimeler dizmiş, bir şeyler anlatmış diyerek keşke okuyanlardan bir olsaydınız anne, baba, kardeş (kardeş yok okuyamaz zaten, onun günahını almayalım), sevgililer (sevgili de yok, okumuyorlardı olanlarda zamanında belki de sorun burada), değilsiniz; Gameshow'u her ayki gibi sorgusuz sualsiz aldınız, ancak tuvalete girdiğinizde okumaya fırsat buldunuz, ıkınıyorsunuz bir de "aa bu herif beni anlatıyor" diyerek utanıyorsunuz, yani utanan ve de ıkınansınız; Emin, sen de okuyorsun bu yazıyı kesin ama dergi çıkmadı daha, sen ekran karşısında, anlamsızca "Ne yazmış bu hıyar (Polat haklı valla)" diye düşünürken, tashih amaçlı okuma, patronsun; arkadaşınızda oyun oynarken, oyun sırası onda, etrafı karıştırırken "Bu dergi de ne, renkli bişi" diye daldınız derginin sayfaları arasına, "hangi oyun bu, ne diyor bu herif" gibisinden geldiniz bile bi paragrafın sonuna, hişt olm sıra sende, dalgınsınız; Şahin (bizim eski DM), sen okuyon mu len acaba, yok yok seni yazmayacağım buraya, adam yerine koymuş gibi oluyor bole, değil mi ama, adam değilsiniz; aylardan Eylül, Engin Abla benim yazıyı ancak okuyordur, bas çalmaya ara vermiş, bi bakıvereyim eski dergilere neler saçmalamışız diyen ablasın...

Gider bu böyle. Esas okuyucu, bundan sonra kalan, bundan sonra da okuyan, kelime aralarında yakalayan beni. Bundan sonrasına dayanmak o kadar kolay değildir. Ben bile okumam yazımın bundan sonrasını. Çünkü oyuna geçilmiştir, teknik bilgiler, oyunu beğendim mi, beğendimse neden beğendim ya da neresini sevmedim gibi gibi, bir de en kasan bölüm tam çözüm hep bundan sonra. Dedim ya ben bile bir kere okuyorum yazımın bundan sonrasını o da ancak yazarken işte, şimdi.

Oyunun ismini anlamadım mı kasarım ben biraz. Pilgrim diyo, ne ola ki bu şimdi. Güya İngilizce biliyoruz, "Seyyah, Yolcu" demekmiş "Pilgrim" öle diyor Milliyet gazetesi kupon karşılığı Altın sözlük Türkçe-İngilizce. Adını kaptık tamam, fena değil, mütevazi ama ciddi bir isim, olabilir, eksi değil en azından.

Açınca Cd'yi artık biliyoruz ki Pilgrim topu topu iki sidi. Eh, bu da iyiye işaret, Demek öle grafiklerle, animasyonlarla ve demolarla şişirmemişler bu işi. Belki de eli bir macera ki düzgün yüzü eli. Bu arada kafiye işine kaptırdım, yarım kafiye diye sattım tüm cümlelerin nesnelerini!

Kapaktaki kargaşanın içinden "Paulo Coelho" ismi ister istemez gözüme çarpıyor. Bir yerlerden hatırlıyorum sanki bu ismi. Nasıl hatırlamam olur mu hiç son 2 senedir en çok satan kitaplar listesindeki Simyacı'nın yazarı bu. Hayır okumuştum, üstüne üstlük beğenmiştim de kitabı. Sonradan popüler oldun mu Türkiye'de boku çıkar ya hani, herifin kitapları yağdı raflara. Senaryosunu Paulo amcam yazmış. Tamam iyi bir yazar ama bir oyuna senaryo nasıl yazar acaba! Ya da bu oyunu ne kadar güzelleştirir. Senaryoyu bilemiyoruz daha oynamadık oyunu yine referans fena değil hani. Aa, firma da Infogrames. Hangi oyunları yapmıştı bu firma, şimdi bi anda gelmedi aklıma ama ben de ki intiba, ağırbaşlı, ciddi, güzel oyunlar yapar şeklinde.

Oyunu install etmeden, ben cd'yi koydum ediyorum bu arada, siz uyuyorsunuz, Pilgrim bu ayki ikinci adventure (bkz. Starship Titanic) olarak beni pek kasmayacak, hatta değişik bir çizgi tutturacak gibi.

Install ediyorum, o da ne ikinci cd'yi istemez mi! Allahım bu nasıl mantıktır, tamam koyarız ikinciyi de yani saçma geldi birden işte. Install da oldu, başlasak artık. Başladık da, bir rüya, yaşlı baba, krallar, bulmamız gereken bir adam Petrus... Senaryo vahim. Tabi Paulo amca hayatın gerçekleri üzerine kafa patlatıyor, oyunların sürükleyiciliği üzerine değil. Oyuna başlarken başlangıç demosunun kısalığı da bir garip geldi bana. Meğer Trailler denen ikon uzun demo içinmiş. Hades ile kavga falan köprüde hep orda. Şimdi hikaye biraz daha şekilleniyor kafamızda, biz genç Simon, babadan aldığımız görevle düştük

yollara.
Oyunun arabirimin de Bag Menüsünde taşıdığımız eşyalar; Item Menüsünde çevremizde olduğunun farkında olduğumuz, gördüğümüz eşyalar; People Menüsünde de karşılaştığımız, tanıdığımız kişiler var. Bu menülerdekilerin doğru birisi ile konuşurken konuşmanın konusunu değiştirebileceğimiz için maceramıza devam edebilmekte önemli bir noktayı oluşturuyor.
Eğer maceramızda bir yerde fena sıkışırda ilerleyemezsek Hints ile de ipuçları isteyebiliyoruz. Bu ipuçları toplamda 40 taneler aklınızda bulunsun. Bol keseden harcamayın yani.
Encyclopedia'da da yaşadığımız çağın dini, yönetimi gibi konulardaki ansiklopedik bilgilerini bulacağız. Kimi yerlerde Keyword olarak karşılaşacağımız kelimelerin anlamlarını buradan araştırıp işimize yarayacak ipuçları elde edebiliriz.
Yavaştan Petrus'u aramaya başlayalım isterseniz.

Sıcak bir 1208 günü...

Sıcaktan mı yoksa gece bir yerim açıkta mı kaldı nedir rüyamda bizim peder, Adalard'ı gördüm. Bizim peder bu aralar iyice yaşlandı, baksanıza rüyalarıma bile girmeye başladığına göre. Kütüphaneden, bir "manuscripten" ve Petrus adında bir heriften bahsettiğini hatırlıyorum. Hiç hayra alamet değil ama neyse ya ben şu hizmetçi kızı Elisia'yı sıkıştırayım bir köşede.

Sıcak bir 1208 günü daha...

Elisia da iyice su koyuvermeye başladı doğrusu. Şu özel ders hocalarından da sıkılmaya başladım. Koskoca saray da bi arkadaşım da yok. Yazın bu sıcak gününde ne yapsam acaba!
Havalar hala sıcak, takvim desem keşfedilmemiş n'apalım: Sıcak bir 1208 günü daha...
Kütüphaneye bi baksam mı ki, babam ne gizli pasajından bahsediyordu acaba? Yok yaa işim olmaz.

Girdik bi maceraya: Kütüphane...

Kütüphaneye girdik bugün iyi mi! İyi değil çünkü çıkana kadar anam ağladı. Önce kapının yanındaki sandıktan "notebook"u aldım. Sonra şu gizemli kütüphanenin önünde durup kitapları karıştırmaya başladım. Soldaki bölmenin altındaki küçük boşluğa "Salome" isimli "scroll"u koyunca bir kapı açıldı. İçerisi çok karanlık olduğundan tırstım girmeyeyim ben buraya dedim ama kütüphaneden çıkamamanın verdiği zorunluluk ile girdim ve masadaki mumu yakıp "manuscript"i aldım. Babamın bana bıraktığı notu da okumadım değil tabi. Başımıza kadar bir olaya girdik ki sormayın gitsin.

Havada macera kokusu var: Köprü...

Düştük mü yollara, Toulouse'a. Bir panayır sanki burası. Herkesi bir kez ziyaret edip isimlerini öğrendikten sonra... şu köprüyü geçmemiz gerektiği gün gibi ortada. Potronus ile biraz çene çaldıktan sonra yanındaki "machine"e bakıyorum, Potronus ile "machine" hakkında konuşuyorum. Köprüdeki tüccarı görüyorum. Kendisi ile Potronus, Pablo ve İsabeau'yu çekiştiriyorum.
Arkasındaki eşyalarına bakıp "bucket"ı alıyorum. Köprüden aşağı, sola, ileri, sağa da dönünce önüme çıkan kaya parçasını kova ile alıyorum. Tüccarın eşyaları arasındaki ipe kova+kaya ikilisini bağlayınca tüccarın sandığını kurtarmış oldum ama herifin sorunları bununla bitmiyor. Bize verdiği "yoke"u siyah öküz bağlıyorum.
Şaklabanların karavanının diğer tarafındaki "whell"leri gördüğümden tüccara bunlardan bahsediyorum.
Potronus'a tüccarın sandığını, "cask", soruyorum.
Öküzlerin karşı tarafından köprünün altına inip Hermit ile konuşuyorum. Teknesine bakıyorum. Hermit'e teknesini ve sandığı soruyorum. Omzundaki fareyi gözden kaçırmıyorum. Potronus'a sırası ile fare, makinası diyorum. Elindeki ipek parçasını," silk purse", görüp onu da soruyorum. Hermit'in faresini bu ipek kumaş ile alıyor ve Potronus'un makinasına koyuyorum. Vakit geçirmeden Pablo'dan yardım istiyorum.
Artık tekneyi kullanabilirim. Sandığı teknenin kıyısına bırakıyorum. Potronus'a danıştıktan sonra karavanındaki ağırlıları ve boyayı alıyorum. Ağırlıkları sandığın yanına koyuyorum. Tekneye önce sandığı koyup boyaları teknede kullanıyorum. Sandığı alıp bu sefer ağırlıkları teknede sandığı koyduğum yere koyuyorum. Ve köprünün de durumunu gördükten sonra patron Potronus'a bu durumu bildiriyorum. Karavanın bu tarafındaki "poles"ları ve öküzleri de kullanıp kullanamayacağımızı da Potronus'a sorup karavandan ipi alıyorum ve kendisine gösteriyorum. İp deyince güzel Isabeauilk aklıma gelen kişi tabi. Köprünün durumunu ve ip fikrini İsabeau'ya anlatıyorum. Köprünün karşısından gördüğüm ağaçtan da bahsedince tamamdır bu iş.

Havalar serinlese de bir yaz günü 1208'den: Toulouse...

Toulouse'nin girişine, Bazacles kapısına varmam bayağı iyi durum aslında, ah şu guard olmasa! Kente girişte para istiyorlar. Ne kadar çağdaş bir uygulama. Guard ile konuştuktan sonra "smith shop"a gidiyorum. Buradaki tartışmadan sonra parfüm müşterisi bayan, "perfumer client", ile konuşuyorum. Guard'dan bahsedip "ipek kumaş peki? guard yani" diyoruz.
Helal len bize, guard'ın kılıcı cepte. Kılıcı İspanyol Şövalyeye veriyoruz ve aldığımız paraları da guard'a...

Esnaf ile muhabbet en güzeli: Market...

Kapı kapı dolaşıyorum ama sabah bu seher vakti kapılar duvar sanki. Kentin diğer yerlerine gidiş kapanmış iki koruma ile, sonunda tek şans "merchant hall".
Esnaf ahalisi ile bir muhabbet ki sormayın gitsin. "Caterer", "silkworker", "shoemaker" ile konuşuyorum. Ayakkabıcıya ipek işlemecisinden bahsediyorum. Sırada terzi var, terziye "Bernard?" diyorum. Dövizci herife bakıyorum. Altın paramı bozduruyorum. Üç çantaya bakıyorum. "Scale"in sağ tarafına diğer üç çantayı yerleştiriyorum. Sağ tarafı tutan sağ kolu düzeltiyorum. Eğer terazi dengesiz kaldıysa hafif olan üç çantayı alıyorum. Bu üçünden hangisinin en hafif olduğunu bulmak için tartmaya devam ediyorum. En hafifi seçiyorum.

Doğru çanta bize veriliyor. Çantayı herife gösteriyorum. Müzik aletleri yapan kişi ile konuştukta sonra soldaki müzik aletini gösteriyorum. Ve sağındaki küçük resme bakıyorum. İpekçiye kızını, "daughter", soruyorum. Aynı soruyu müzik aletçisine de sorup "silkworker", "law" ve "shoemaker" diye devam ediyorum konuşmama. Bu kez de ipekçiye "instrument maker" ve "shoemaker" diyorum. Burada olup bitenler hakkında bir fikir edinmeye başladım sanıyorum! "Ribbon"u ayakkabıcıya gösterdikten sonra terzinin sağındaki elbiseyi alıyorum. Parayı ona verdikten sonra elbiseyi "caterer"a veriyorum. Artık buradan çıkabilirim.

Hadi çıktık şimdi ne yapacağız. Şu kırmızı tuğlalı, lambalı eve gidelim bakalım. Kapıyı çalıyorum. Hizmetçi kıza Paul'den bahsediyorum. Paul ile "Aymard", "Petrus" hakkında konuşuyorum. Muhabbet bir süre sonra müzik aletçisine kadar geliyo. Aldığım mektubu "hall"deki müzik aletçisine veriyorum. Dönüp bıçakçıya, "cutler", parayı ve Paul'ü soruyorum. Tekrar Paul'ün evine dönüp kapıyı çalıyorum. Mektubu okuduktan sonra soldaki guard'a gidiyorum. Cebimizdeki son parayı da guard'a vererek yoluma devam ediyorum.

Serin değil yalnız Sernin: Aziz Sernin Manastırı...

Abbot tarafında hareket etmemek üzere uyarıldıktan sonra önemli bir mektup buluyorum orada. Kapıya bakıyorum. "Furcoat"a gözüm ilişiyor. Koridorun sonuna kadar dümdüz devam ediyorum. Sola dönüp odaya giriyorum. Abbot ile karşılaşınca "furcoat"ı kullanıyorum. Mektubu okuduktan sonra Abbot'a da "Petrus"u soruyorum.

Aziz Sernin ama hapishanesi de serin mi serin...

Kötü bir tuzak ile düştük mü koğuşa. Hem de başkası da var burada.

Mahkum ile konuştuktan sonra arkamdaki üç kübü alıyorum. Alttan başlayarak Haber, Bethel ve Yave sırası ile küpleri dizip mahkumun kasesini alıyorum. Kapıyı açıp diğer odaya geçmek içte bile değil. Heykele yüzümü dönüp kaseyi suya daldırıyorum. Platformdan aşağı inip soldaki sandalyenin üzerinden üç mermiyi alıyorum. Bunları sepete koyuyorum. Sandalyeye oturarak kolu itiyorum.

Daire şeklindeki odadaki 10 resmi doğru sıralayarak iki seri oluşturmam gerekiyor. İlk platform "ten plagues of Egypt", diğeri de "ten commandments". Bu işi başarabilmek için dini bilgimin iyi olması gerekiyordu, nafile. Hemen ansiklopedinin, "encyclopedia", "religion/christian cult" kısmından gerekli bilgileri öğrenip doğru sıralamayı sağlıyorum. Son platforma geldiğimde kola üç kez basıyorum.

Kafiye bulamadım buna ama: Seremoni...

Festivalin hazırlıkları çoktan başlamış bile. Eski dostlar Pablo ile güzel Isabeau gösterilerine hazırlanıyorlar. Isabeau ile konuştuktan sonra sağdaki perdeye gidip bakıyorum. Makinayı toplayacağım: Önce üç silindir parça, çekmece yerin, körük sol alta, baca çekmecenin soluna, depo sol ve yukarı. Şimdi perdenin solundaki sandığı açıp içindeki 4 elementi alıyorum. Soldaki guard'dan su şişesini, yanan çalıları da bez parçasının yardımı ile alıyorum. Yanan çalıları makineye boşaltıyorum, suyu da bacaya. Mineralleri de teker teker çekmeceye koyuyorum. Makinedeki ejderha şekline de bastım mı tamamdır. Körüklemeyi de unutmamak lazım.

Isabeau'ya "heart"ı ve ipini verdikten sonra Pablo ile konuşuyorum (save ediyorum!). "Counsellor"daki "far-away love" şiirine bakıyorum. Bu olmazsa diğerlerini denemeliyim (save etmiştim!). "Counsellor"a Petrus'u soruyorum. Petrus'a da Diego ve Marc'ı.

İş çığırından çıktı: Ipaneta Sırtı...

Pyreneans'lara yolculuk sırasında ilk durağımıza geldik. Petrus ile beraber Ipaneta ayrımında duruyorum (ekrandaki karakterlerin yerlerini ayarlayarak resmi tekrar oluşturuyorum). Kendi kolum, kendime "grow", "strong" ve "dream". Bilmem anlatabildim mi!

Mösyö?: Roncevaux...

Petrus ile beraber sonunda Roncevaux'a vardım. Manastırın kapısını çalıyorum. Diego ile uzunca konuştuktan sonra petrus ile Diego hakkında dedikodu yapıyoruz. Diego'ya sırası ile "Evet, Hayır, Hayır, Hayır" diyorum. Bu tartışmadan sonra inşaa halindeki ikinci kiliseye yaklaşıyorum altardaki haberciye, "messenger", bakıyorum. Ona durandal'ı soruyorum. İki uçlu makinaya yüzümü dönüp tekerlekleri çalıştıyorum, böylece solda haç sağda da korna çıkıyor.

Platforma bakarken sağ duvarda kalan meşaleyi alıyorum. Ve onu delikteki kolun altına koyuyorum. Balmumunu ,"wax"i, alıyorum ve tahta bloğa sürüyorum. Aşağı ve ileri ilerledikten sonra kılıcı alıp merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Türbe gibi odadan çıkıp küçük kilisedeki diğer girişi kullanıyorum. Kılıcı Aziz James'İn eline koyuyorum. Kılıcı ve "staff"ı alıp türbe gibi odaya geri dönüyorum. Kılıcı merkezdeki slota koyuyorum. Şimdi de kapının önüne gidip sağa dönüyor ve ileri bir adım atıyorum. Sola dönüp aşağı bakınca soldaki deliğe "staff"ı koyuyorum.

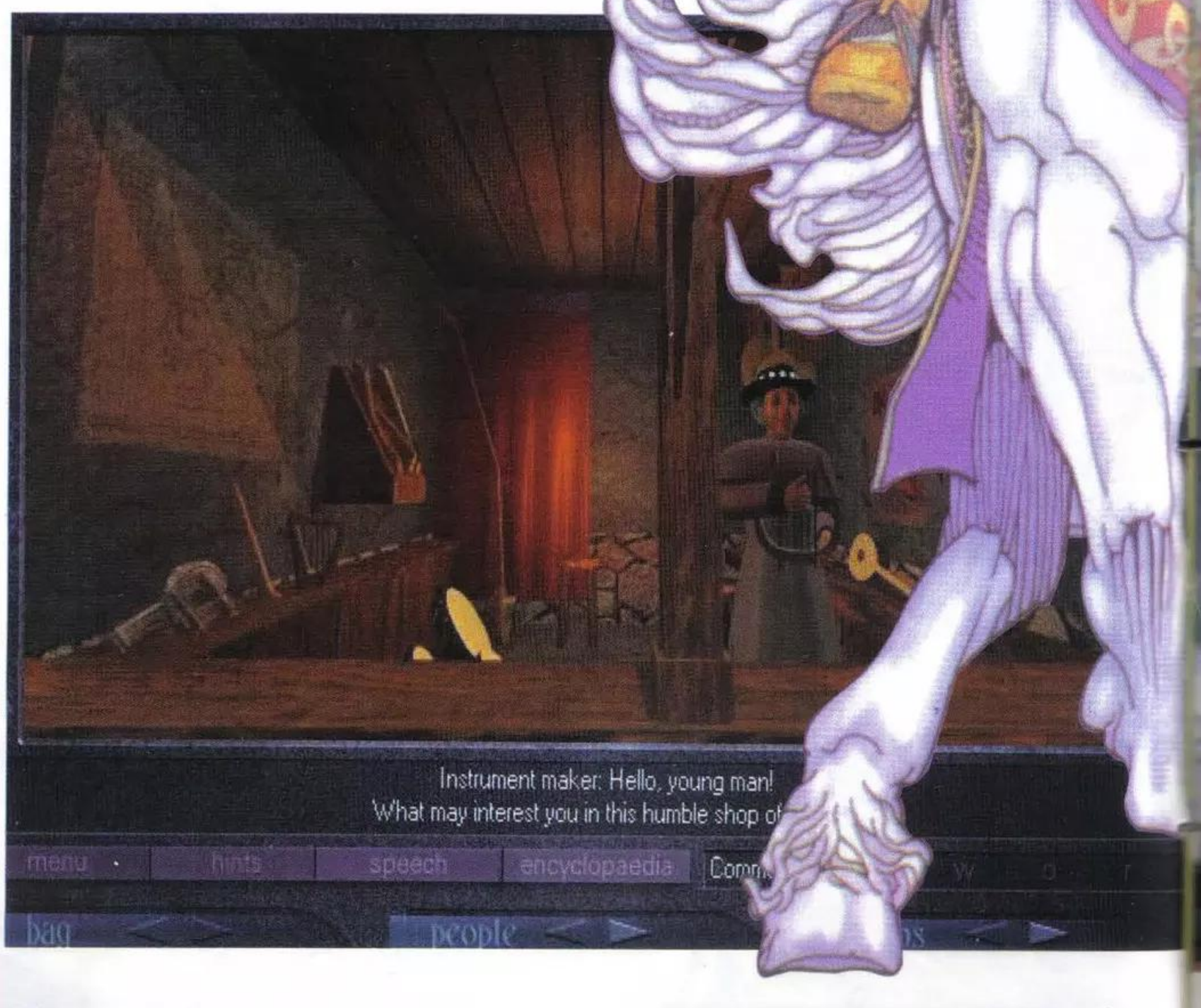
"Shell"i aldıktan sonra manastıra geri dönüyorum ve roncevaux'un girişinde, haçın üzerinde kabuk şeklindeki izlere "shell"i yerleştiriyorum.

To be or Not To Be: Hamlet...

Petrus ve William ile birlikte Pampluna Köprüsüne varıyoruz. Rüyamda Hades ile kılıç düellosuna girdiğim köprüydü bu! Petrus ile konuşuyorum ve Petrus'un arkasındaki taşa bakıyorum. Sonra da suya... İşte Hades! Yüzümü Hades'e dönükken sağa dönüyorum ve köşeye doğru ilerliyorum. Kılıcımı suya sokup ilerliyorum ve çadıra giriyorum. Isabeau ile konuşup maviler içindeki adamla konuşuyorum (4 kez). Eve giriyorum. Masanın arkasına geçip masaya bakıyorum. Şişeyi alıp ateşteki figur ile kullanıyorum. Soldaki erimiş balmumunu alıp çemberin dışına bakıyorum, sağa, çizginin ötesine. Ruhu Petrus'a gösteriyorum.

Woody Allen'ın filmine gittiniz mi: Kilise...

İlerleyince bir kilise ile karşılaşıyorum. İçerde sadece rahibin odası var. Sütunun ardında soldaki kapıdan giriyorum. Resmi alıp oradaki mektubu okuyorum. Dışarı çıkıyorum ve haritayı altar'ın arkasına koyuyorum. Harita 4 parçaya ayrılıyor ve iki harf: H ve T okunuyor. Giriş kapısının



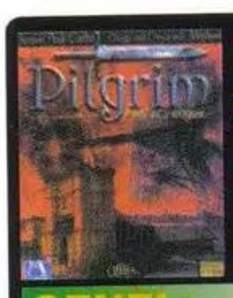
solundaki kapağı açıyorum ve içindeki çekiç, çivi ve teli alıyorum. İlk kata dönüyorum. "Staff"ı büyük deliğe koyup tekerlekleri H harfi belirene kadar döndürüyorum. H harfi belirince haritanın başına gidip çivinin tekini parlayan yere koyuyorum.
Aynı işlemleri T için de yapıyorum. Her iki çivi de aynı yerde olduğuna göre teli aralarına geriyorum. Agape isimli bir noktayı kestiğini görüyorum. İlk kata dönüp bu beş harfi sırası ile diziyorum. Aşağı inip çan ipini alıyorum. İpi aldıktan sonra onu tuzağa koyuyorum ve ipi kullanıyorum. Aşağı iner inmez kolyeyi, "amulet", alıyorum ve açıklamasını okuyup yukarı tırmanıyorum. Çok komik bence: Kale... Kaleye vardığımda gördüğüm veba ve ateş! Kaleye girip sağa dönüyorum ve demir sopayı alıyorum. Köprünün mekanizmasını çalıştırıyorum. Zincire demir çubuğu sokarak dönüşü durduruyorum. Zinciri çekiyorum. Tahtanın önüne gidip zinciri tahta üzerinde kullanıyorum. Mekanizmaya dönüp demir sopayı alıyorum. Adadan içeri girip "crossbow"u ve "axe"i alıyorum. Dışarı çıkıp asılı adamın önüne gidiyorum. "Axe" ile tahtayı, "crossbow" ile de asılı adamın ipini ve ilerleyip "staff"ı anahtarda kullanıyorum. Geri dönüp kalenin sol ucuna yana yere doğru gidiyorum. Külleri karıştırınca anahtarı buluyorum. İçeri geri dönüp kilidi anahtar ile açıyorum.

Herifler çözümün bu kısmını kitapçığa koymuşlar iyi mi: Belibaste'nin Evi...

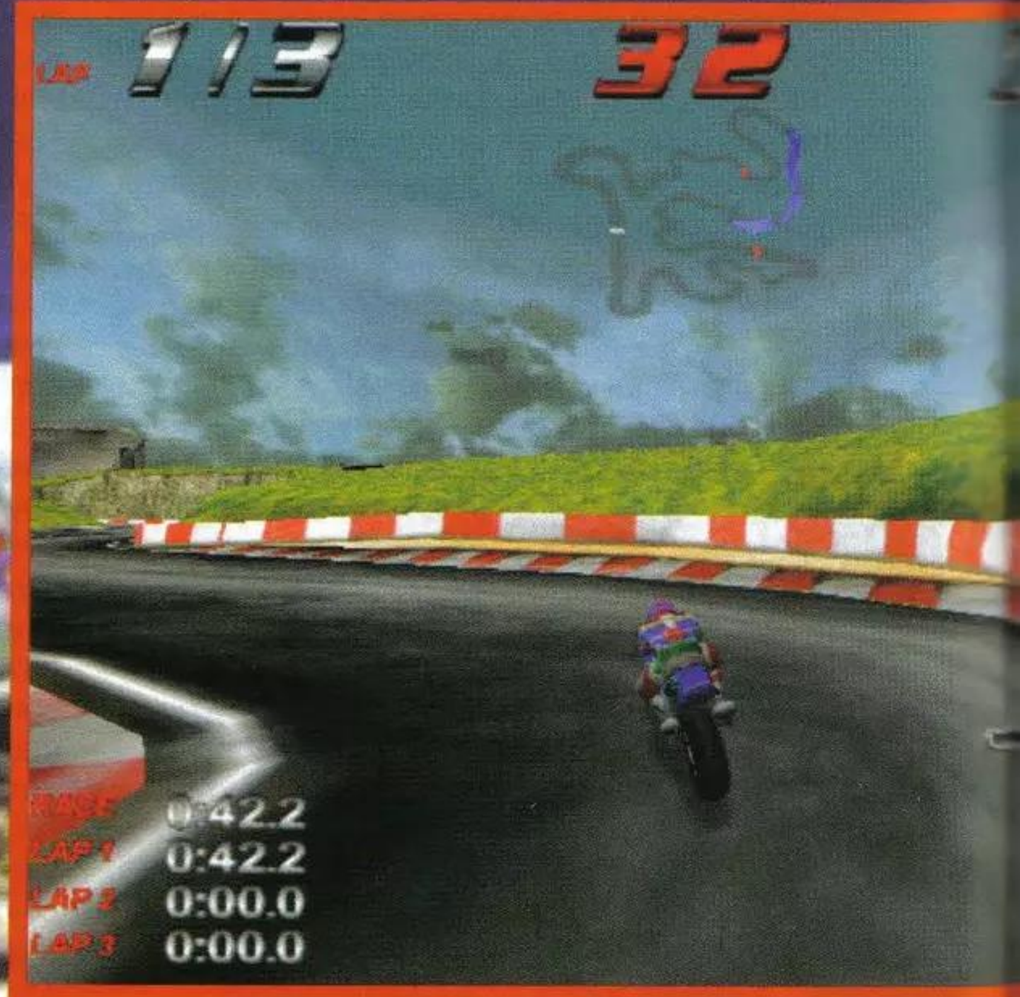
Belibaste'nin Evi yarın orda. Oldukça garip görünüşlü bir yer, büyü ve tehlike!
Eve giriyorum, yine de. Yeşil çömlek gözümden kaçmıyor. Labirentte sola dönüp sonuna kadar dümdüz devam ederken mavilere basmamaya özen gösteriyorum. Sağa dönüyorum, ileri bir adım, üçüncü sağa dönüp yolun sonuna kadar devam edip dönüyorum. Masaya ulaştığım zaman açıklamayı okuyup peyniri alıyorum.
Yüzümü kapıya dönüyorum ve sudaki akse bakıyorum. Aksin tam üzerine dikkat ediyorum. Belibaste ile tartışmadan sonra fönüp kapıyı açıyorum. Tünele kadar ilerliyorum.
Adaya ulaşınca beyaz heykelin arkasına gidiyorum. Kolonun alt tarafına bakıyorum. İçeri girip tırmanıyorum. Gözlere bakıyorum.
Yön oklarını kullanarak hayaletlerden birini seçiyorum ve odaya giriyorum. Diyelim ki soldaki birini öldürdüm. Artık korunmayan kapıya doğru yöneliyorum. Kral bize kılıcı teslim edince kalkıp ortadaki hayalete yaklaşıyorum. İki kez saldırıyorum.
Odaya, "chamber", ulaşınca kral ile konuşuyorum ve kendi eşyasını, "staff", bana veriyor. Kılıç ile kafesi kırıp içindekileri alıyorum. Dışarı çıkıp ilk "chamber"a gidiyorum. "Staff" ile kafesi kırıp yine içindeki iki eşyayı alıyorum. Artık üçüncü hayaleti görmeye gidebilir ve iki kez üzerine saldırabiliriz. Odaya girip kral ile konuşuyoruz ve bana kendi "axe"ını veriyor. Kılıç ile kafesi kırıp eşyaları alıyorum. Dışarı çıkıp ortadaki hayalete yaklaşıyorum, "salvation"ı verip eğilince "staff" ile vuruyorum. Artık buradan çıkabilirim.
Kırmızı şövalyenin makinesinin önüne gidiyorum. "Peace"i üçüncü boruya yerleştiriyorum. İlk silindiri iki derece yukarda bırakıyorum, ikinciyi yukarı yerleştirip üçüncüyü de bir derece yukarı kaldırıyorum. Pedala

basıyorum. Canavarın kırık vücudunun oradan küçük kavanozu alıyorum.
Siyah şövalyenin altına gidip kafasına dokunarak ışığın çıkmasını sağlıyorum. Prizmayı kafasında kullanıp ışığa yön değiştirtiyorum ve kavanozu siyah kalpte kullanıyorum. Yeşil şövalyenin altındaki mezara gidip dokunuyorum. Katedralde Hades'le bana satranç oynamayı teklif edene kadar konuşuyorum.
Kitabı iki kere kullandıktan sonra yeni parçalar çıkıyor. Kaleyi (Aziz James) oynuyorum. Kaleyi aynı çizgi üzerinde soldaki en son kareye oynuyorum. Aziz James'in heykeline gidip O'nda yardım istiyorum! Gölgesini görüyorum. Şimdi bu büyük üç yargıcın önünde doğru cevapları vermem gerekiyor:
Cathars; Innocent III; King Philippe; Pierre de Castelnau; Diego d'Osma; Innocent III; Abbot Arnault; Marc; Manuscript; Consolamentum; Perfects; Paraclete; Roland; Charlemagne; Quest; Simon; Manuscript; Apocalypse; Isabeau; Evet ya da Hayır!
Açıklama yapmak gerekli kasarsınız siz şimdi... Pilgrim'de eşyaları, kişileri birbirlerine klikleyerek kullanabildiğimiz gibi, Item Menüsüne alabildiğimiz için oyunun çözümünde bir sürü "klik klik" kullanmamak için "görüyorum, bakıyorum" gibi fiilleri çektim, fark etmişsinizdir, birinci geniş zaman. Artık bunları anlamak da size kalmış, muhabbet ederken birine birini anlatmak da aynı sorundu, başka fiilleri çektim, ayni kişiden geniş geniş.
O kadar oynadık, bir yorum yapalım, ayıp olmasın zamana, Paulo Amca'ya:
Simyacı, her ne kadar boku çıkacak kadar popüler olması ile kimi kişilere itici gelse de, gizli gizli de olsa, bir şekilde okuyun bence. Susanna Tamaro'nun "Yüreğinin Getirdiği Yere Git"i gibi "Simyacı" da kolay okunabilmesi ile kolay tüketime alışmış kişilere de ulaşabilmesinin yanında, anlam ve düşünce sorgulamalarında bulunanları da etkileyebilecek düzeyde, aman diim: Bence!
Ama yorum Simyacı'ya değil, Pilgrim'e olacaktı. Paulo Amca yazmış ya senaryoyu bahane işte. Pilgrim, eski düzen adventure stili gösteriyor. Grafikler ve animasyon arasında boğulmadan ilerleyen, zorluk derecesi olarak mantıksızlık sınırında asla olmayan, çok çok da kolay olarak kolayca tüketilecek gibi durmayan bir oyun. Tabi, büyük bir produksiyon olmadığı için de kıyıda köşede kalmaya mahkum bence. Eğer keşfederseniz, iki cd, eskiye özlem biraz da derseniz, severim Infogrames'i ve ya Paulo Amca'nın hatırı var gibi nedenlerle, en azından benim tavsiyemle adventure meraklılarına alın, deneyin. Paulo Amca'nın senaryosunu yazdığı bir duyulsa, herkesin elinde aslında bu oyun: bilgisayarı olan olmayan, oyun oynayan oynamayan. Ee, çağımız "Marketting" çağı, çünkü: Size Matters!

☒Mert "Ne Alaka?!" Topçu



FİRMA: INFROGRAMES
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 75 16 MB RAM 2 CD 50MB HARDISK
GENEL: %82

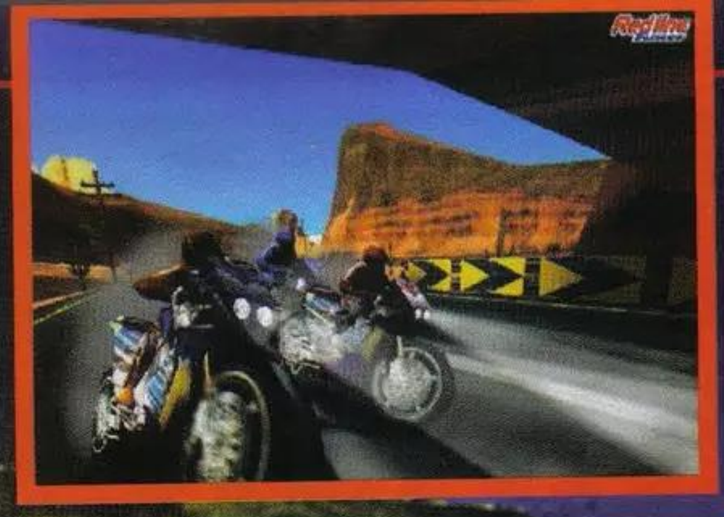


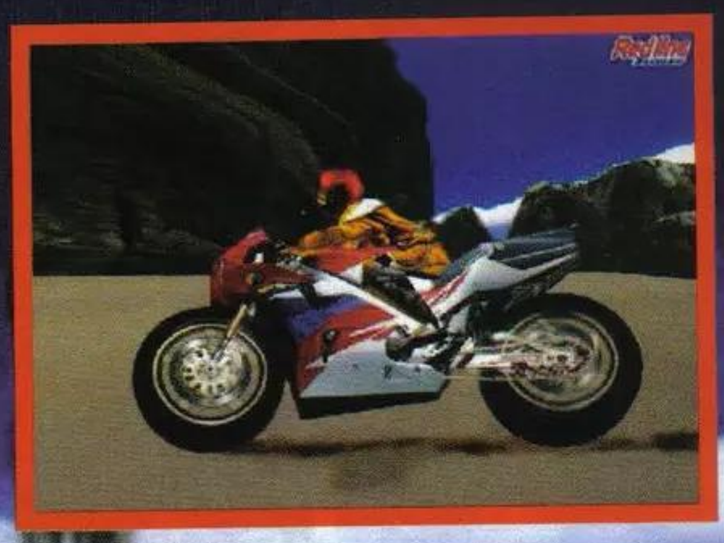
Redline Racer

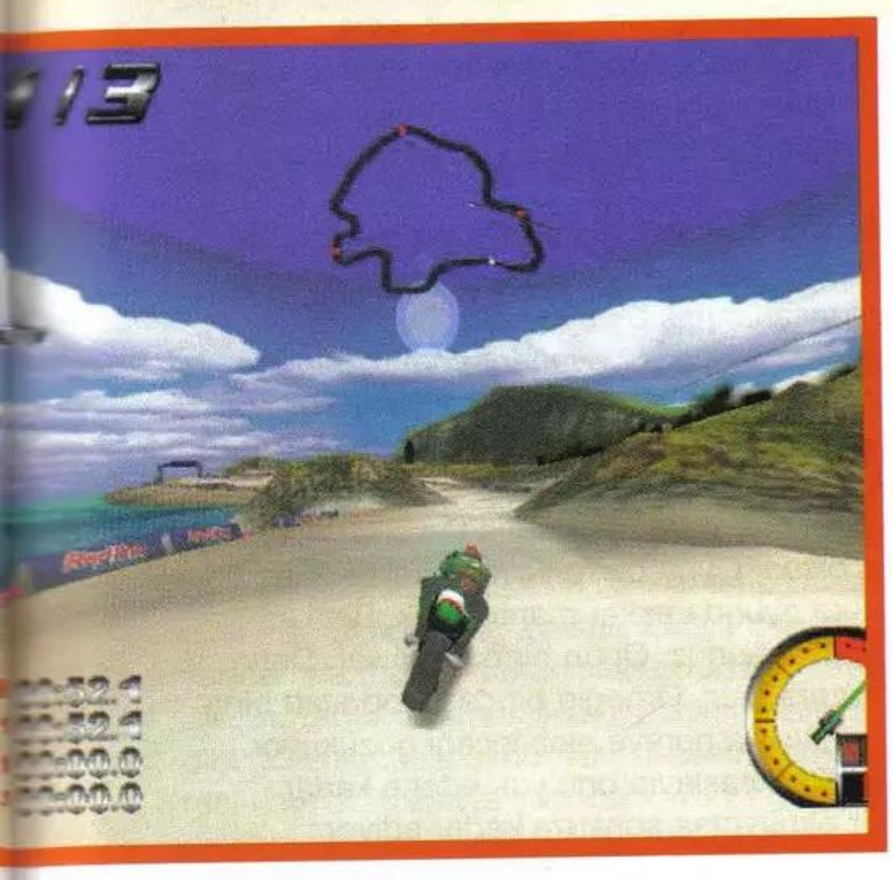
Güzel bir tatil gecesi evimdeyim, patronla konuşuyoruz, derginin baskıya gönderilmesine çok az bir süre kaldığı için herkes yoğun çalışma ortamı içinde. Patron benim zamanımın olup olmadığını soruyor. O an Ağustos ayı için oyun verecek diye düşünürken patron bana açıklamam için Redline Racer isimli bir oyun ve bunun yanında süre olarak 3 günden daha az bir zaman veriyor. Oyunun daha önce adını bile duymadığım için hakkında bilgi almak amacıyla sorular soruyorum, patron fazla konuşmamamı, bu görevin gizli olduğunu ve üç gün içinde kendisine Redline Racerla ilgili raporu ulaştırmamı istiyor. Hemen oyunu bulmak için yola çıkıyorum. Her oyun arayışımda beni yanlız bırakmamayı gelenek haline getiren yağmur yine durmaksızın yağıyor, yollar, trafik herşey berbat durumda. Redline'ı alıp eve dönüyorum. Telefonda şifrelerle konuştuğumuz Engin Abla'ma malı teslim aldığımı söylerken patronun afrika ülkelerinin birinde görevde olduğunu öğreniyorum. Tam o sırada GameShow'un ruhu odayı sarıp, mavrayı kesmemi yoksa başımın ciddi şekilde belaya gireceğini söylüyor. Korku içinde Redline'ı oynamaya başlıyorum. Redline Racer Ubisoft (Sub Culture'ın firması) tarafından Criterion stüdyolarında hazırlanmış bir motor yarışı. Oyundaki inanılmaz grafikleri görünce oyunun sıradan bir yarış oyunu olmadığı anlaşılıyor. Sıkıcı bir motor yarışı ile karşılaşacağımı düşünüyordum ama birden Motoracer'in güzel grafikleri artı ManxTT'nin oynanabilirliği ile karıştırılmış harika bir oyun çıktı ortaya. Mükemmel grafik detayları sayesinde kendimi zaman zaman yarıştığım yerlerde hissettiğim bile oldu. Bunların hepsini ayrıntılarıyla açıklamaya çalışıcam ama önce oyundaki ana menuye bakalım; **Arcade** seçeneği ile hızın yaşam biçimi haline geldiği yarışlara başlanıyor. Time Trial kendini geliştirmek, motorunu test etmek, gerçek hızını görmek, aynı zamanda yarışılacak parkura alışmayı sağlayan ısınma turları yapıp kendini denemek isteyenler için. Burada yaptığınız en iyi derece otomatik olarak save ediliyor ve siz bir sonraki yarışta en iyi derecenize karşı yarışmış oluyorsunuz, farkında olmadan **Ghost Mode**'a geçiyorsunuz diğer anlamda. **Network** seçeneği ile internet, modem yada networkten 8 kişiye kadar multiplayer desteğiyle Redline oynayabilirsiniz. **Configure** oyunla ilgili ayarları görmek için.

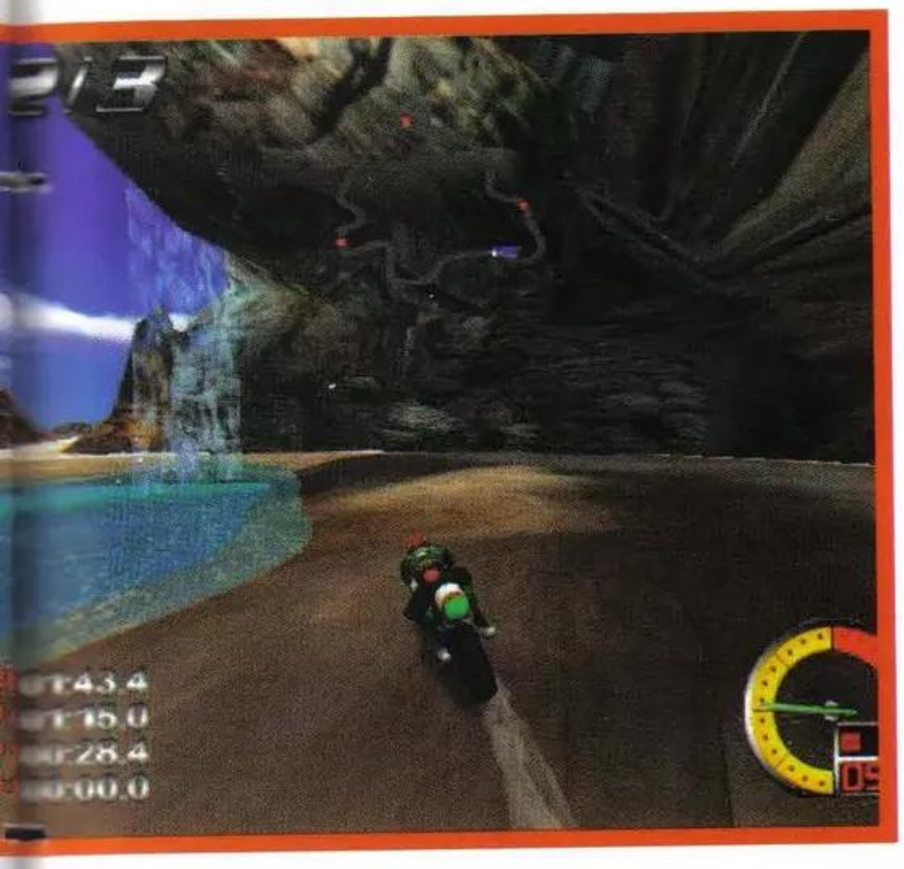
Burada bulunan **Controls,** tuşları belirlemeye yarıyor. Sol Shift hızlanma, Sol Ctrl fren, A turbo ve Z sinyal tuşları. Ayrıca 'F2' tuşu oyun içinde değişik kamera açıları kullanmak için. **Team**'den kendinize uygun bir takım seçebilirsiniz. Takımların oyunla ilgili hiçbir etkileyici yönleri yok, yanlızca takım ruhu yaratmak amacıyla kullanmış, herbiri değişik ülkelerin şampiyonluk amacıyla kurulmuş renkli deri formalara sahip takımları. Tawayama Corp (Japonya), Jorgan (Almanya), İmpala Racing (Amerika), Letalle Racing (Fransa), McQueen (İngiltere), N-Tech (Amerika), Redline (İngiltere) ve Diaggi (İtalya) takımları ülkelerini temsilen Redline'da bulunuyor. Herbirinin başarıya endeksli görüşleri, değişik kuruluş amaçları var. Benim favorim İmpala Racing (Kaplan Derisi Formalı) finansal açıdan çok güçlü, Jorgan Almanyadan yetenekli yarışçıların oluşturduğu, Letalle idari yönetiminin ve takım içi dayanışmanın disipline dayandığı, N-Tech motor alanında sanayi devi olan, Redline ise teknik bakımından çok iyi yetiştirilmiş genç yarışçıların bulunduğu takımlar. **Sound** seçeneğinden ses ve müzik efektlerini ayarlıyoruz. Eğer 3D özellikli bir ses kartınız varsa oyun içinde kendinizi kaybetmeye hazır olun. **Graphics** en çok girilebilecek opsiyon olacak sanırım. 3Dfx özellikli bir ekran kartınız varsa endişelenmenize gerek yok, tüm özellikleri sonuna kadar açıp rahatça Redline'ı anormal hızlarda oynayabilrsiniz. Yeni başbelalarından biri olan bu kartlardan yoksun olanlar için geometrik detayları **(Geometry Detail)** ve yarış pisti yapı/grafik detaylarını **(Texture Detail)** düşürmek gerekiyor. Bu menüde bulunan **View Distance** uzaklık mesafesini, **Field Of View** ise pistin görüş açısını alçaltıp yakınlaştırmaya yarıyor. **Web Page**'den oyunun orjinal internet sayfasını ziyaret edebilirsiniz. Gereksiz bir opsiyon olarak düşünmeyin, yeni patch,takım ve motorlar bu siteye bağlanarak yükleniyor. Ben bu siteden Reaction isimli yeni bir takımı ve geliştirilmiş özelliklere sahip Aidley Series-3 isimli yeni motoru yükledim. Internet bağlantınız varsa ve Redline'ı beğendiyseniz yeni özelliklerden faydalanmak için haftada bir bu siteye bağlanmanızı tavsiye ederim. Geldik en son seçenek olan Demo'ya; buradan Redline yapımcılarının oyun pistlerindeki yarışları izletilerek hazırladığı, tamamıyla oyuniçi görüntülerin, kameraların bulunduğu demoları seyredebilirsiniz. Redlinedaki menuler bu kadar; şimdi Arcade'den oyuna girip yarışıcağımız pisti seçiyoruz. Daha sonra zorluk seviyesini belirliyoruz, motor seçimi ekranından kendinize uygun bir motor seçtikten sonra otomatik(AT) yada düz(MT) özellikli viteslerden birini seçip yarışa başlıyoruz. Redlinedaki motorsikletleri tanıyalım birazda, herbirinin birbirinden değişik Acceleration (hızlanma), Handling (idare), Breaking (frenleme) ve Top Speed (maximum hız) özellikleri bulunuyor. Gerçeğe tamamen uygun hazırlanmış

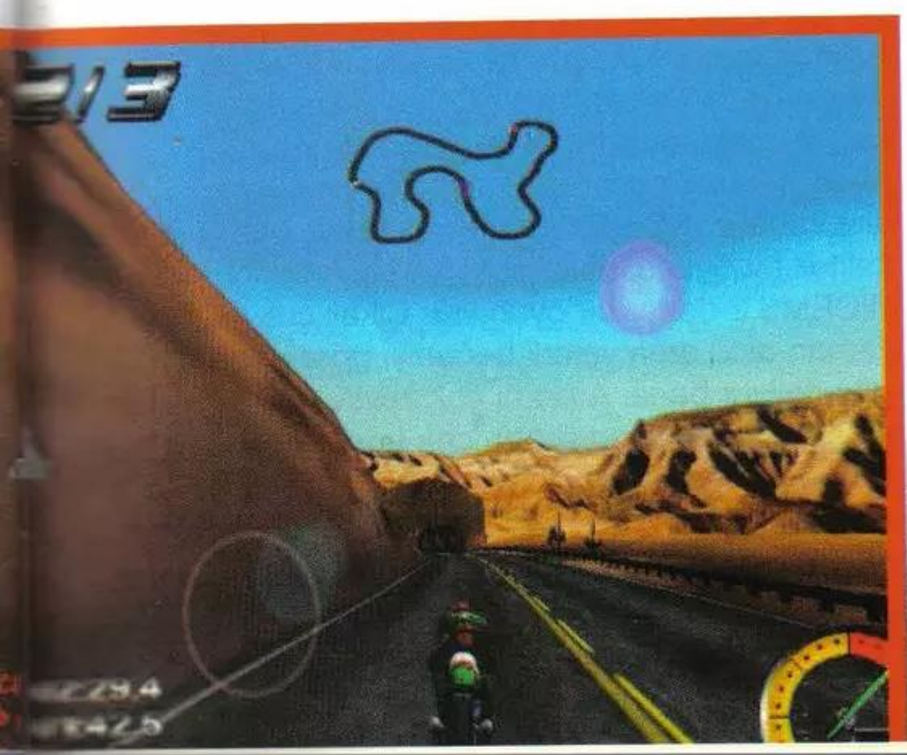
FİRMA:	ACCOLADE
TÜR:	MOTOSİKLET YARIŞI
SİSTEM	Pentium 133 + 3D ACC. CARD 32 MB RAM 1 CD 50MB HARDISK
GENEL:	%90











motorsikletlerin motor kapasitesi, lastik büyüklüğü, fren mesafesi, viraj başarısı gibi ayrıntılarıda düşünülmüş. Oyunda 8 motor bulunuyor. İlk başlarda Firestar X35, Avanti (Aile arabasının motorsiklet versiyonu) ve Tiger Shark (hızlanması yeterli, Sea Fall'da az denize uçmadım bu motorla) motorlarından birini seçebiliyoruz. Motor sayısı yarış kazandıkça artıyor. Oyunda daha sonraları Tiamoto Edge (bir diğer adıda ideal motor her piste uygun), Nightstorm (hızlanması iyi ama idaresi zor), B.F.B. (oyundaki en güçlü motora sahip turbosunun limiti yok), GX-96J (herşey düşünülmüş güvenli yolculuklar için) ve CSL (idare etmeyi başarırsanız Redline'ın en iyisi) gibi üstün özellikteki motorlardan birini seçebilirsiniz.
İlk bölümlerde benim tavsiyem Firestar; ne kadar hızlanması yeterli olmasada virajları iyi alabildiği ve frenleri güçlü olduğu için seçilebilir. İlerledikçe mutlaka CSL-Lightning denenmeli, kullandığınızda ne demek istediğimi daha iyi anlıyıcaksınız. Pistlere gelince oyunda ikisi saklı olmak üzere 10 pist bulunuyor, ilk baştaki üç pisti easy/medium seçeneklerinde birincilikle bitirirseniz diğer üç yeni piste ve yeni motorlara ulaşabilirsiniz. **Devils Canyon:** Oldukça kolay bir pist, yanlızca hızlanarak rakiplerinizi sollamayı düşünün, Tiger Shark buraya uygun.
Sea Fall Bay: Buradaki grafiklerin güzelliklerini izlemeyi bırakıp oyuna başlayabilirseniz virajları iyi alan Firestarı tavsiye ederim, gazdan ayağınızı çekip daha çok virajlardaki fren mesafelerine önem verin.
Tudor Hill: Bu şehrin ışıkları bir yanar birde söner, gece sisi gündüz dumanı tüter, bilirmisin bu şehirde sana aşık biri var, gözünde yaş ve kalbinde inceden bir sızı var ehehe kısaca siz yine Firestarı deneyin derim. İlerledikçe hava koşullarıda etkili olmaya başlıyor, yağmur, kar gibi doğal faktörlerin yanında keskin virajlar, mağara ve tünel girişleri, yazın sembolü deniz ve Alp dağlarındaki yerşekillerini örtüp yolları kayganlaştıran karlar hızlanmayı engellediği için ilerki bölümler oldukça zorlu geçiyor. Yarışiçi ekranına bakalım birde. Ekranın sağında bulunan 1/16 ifadesi 16 yarışçının arasındaki yerinizi gösterir. Sağ alt çaprazda bulunan Km o anki hızınızı, sol alt çapraz birinci, ikinci, üçüncü turlarda (Race Lap) harcanan zamanı, sol üst çapraz pisti tamamlamak için kaç tur kaldığını ve üstte bulunan sayılar ise check pointe ulaşmak için gerekli olan saniyeyi gösteriyor. Yine üst ekranın bir altında bulunan haritayla virajları önceden görebilir, arkanızdaki yada önünüzdeki yarışçılarla aranızdaki mesafeyi öğrenebilirsiniz. Yarış içinde 'F2' tuşuyla kamera açılarını değiştirebileceğinizi söylemiştim sanırım. Yarış tamamlandığı zaman size dört seçenek sunuluyor; Race Again tekrar yarışmak, Action Replay kendinizi izleyip hatalarınıza gülmek, View High Scores yarış pistinin rekorlarını görmek ve Exit Race yarıştan çıkmak için. Yarış ekranında oyundan çıkmak için Esc tuşunu kullanabilirsiniz ama ben oyuna kendinizi kaptıracağınızı düşünüyorum.

- Check Pointlere ulaşmak için gerekli olan zamanı iyi ayarlayın, yaklaştığınızda Turbo tuşunu 'A' kullanın.
- Yarışacağınız piste uygun motor seçin, hıza önem vermek yerine idaresi iyi olanı deneyin.
- Yarışın başında hızlanarak diğer rakipleri geçmeye bakın, böylece ilerde 'nerde bunlar yaw?' diye dolanmazsınız.
- Hızınızı iyi ayarlayın gerektiği zaman özellikle dönüşlerde ve rampalarda gazı kesip freni kullanın.
- Force Feedback uyumlu joystickiniz varsa bir tanede bana yollamayı unutmayın ;), adresimi dergiden öğrenebilirsiniz.
- Devils Canyonda herkesi sollayıp birinci olunca sakın havaya girmeyin, oyun düşündüğünüz kadar kolay değil.
- Oyundaki grafiklerin gerçekliğine dalıp yarışlarda geride kalmayın. Her pistteki güzel animasyonları görmek için bir defalık gezi amaçlı yarışın.
- Time Trialda mutlaka kendinizi deneyin, oyunu ne kadar oynarsanız o oranda hızlanma ve frenleme refleksleriniz gelişir.
- İlerisi gözükmeyen yollarda kesinlikle hızlanmayın sonra adamın bağırtılarından gece uyuyamazsınız.
- Önünüzdekilerle mesafenizi iyi ayarlayın, güneş efektleri fazla geldiyse güneş gözlüğü kullanın :).
- Kamerde dedektiflik oyununa katılırsanız kafanızdan mutlaka mantıksız düşünceler geçirin; örnek olarak rüzgarın devirdiği kavanozdaki iki balık ehehe.

Sonunda yazının sonuna gelebildik, Redline Racer'ı 3-DFx uyumlu bir ekran kartınız varsa ve bu tür oyunlara ilgi duyuyorsanız kesinlikle kaçmaz. Bu tür motor yarışlarına ilgi duymasamda bu oyunu severek oynadım,aklımı başımdan aldı, bence şu anki motor yarışlarının kesinlikle en iyisi. Grafikler mükemmel,karanlıkta yanan farlar, yanlara dönebilen tekerlekler, takımların forma renkleri, şelaleden akan sular, kumda yükselen deniz, güneş batışının turunculaştırdığı gökyüzü, güneşin kumlar üzerindeki gölgelendirilmesi, Alplerdeki sis ve kar yağışını izlemekten kendinizi alamayacaksınız. Redline'ın oynanabirliğide çok iyi ayarlanmış yeterli deneyim sağlandığı zaman hiçbir pistte yarışmak zor olmuyor. Yaz ayının motor yarışı diyorum Redline için mutlaka alıp kendiniz deneyin. Ayrıca sayfada gördüğünüz grafikler kesinlikle demo değil hepsi oyun için görüntüler.Yaz boyunca görüşmek üzere GameShowda kalın.

☒Emir'Bi Güzelliği İki Yaptım'Turan
emir98@yahoo.com

B-BÖLGESİ

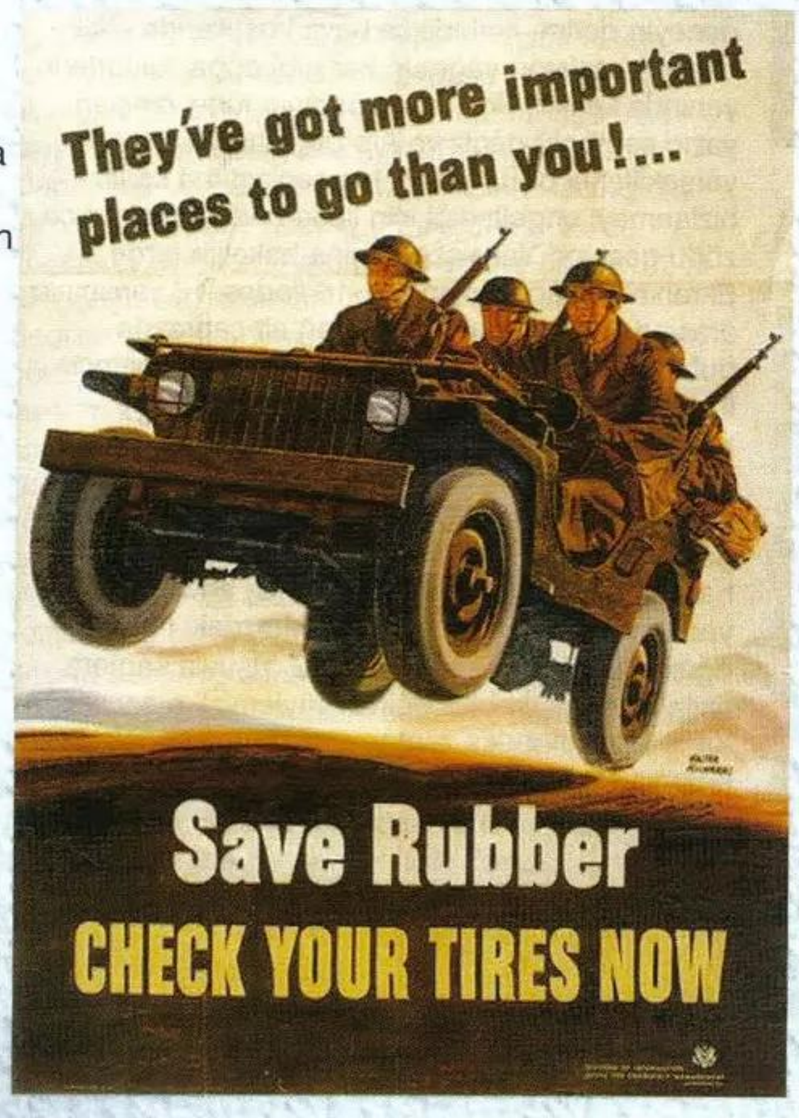
Bir kez daha buluştuk işte sizinle. Ben zaman yokluğundan dolayı şikayet etme konusundan bitirme tezi hazırlamaya başlamaya hazırlanmışken bir de böyle bir olaya girmiş bulundum. Aslında herşeyin bir tesadüf olması gibi bir durum var, ama olsun. İşte bir kez daha ben bilgisayarımın başında uykusuzlukla mücadele ederken (yooo, alışılanın aksine gece yarısı yazılmış bir yazı değil. Aslında saat öğleden sonra dört. Ayrıca yazımı beş günlük bir gecikme ile yazıyorum. Yani dergi geç çıkarsa suç tamamen bana ait. Aslında biraz da MEG'e ait benim kafama çıkıp zorla yazıyı yazdırmadığı için. Neyse, parantezi abarttım) bir kez daha yazı yazmaktan çok mutluyum. Bu ay bir olaya daha girdim. Hatta o olay şu anda okuduğunuz olay. Yani diyim ki, bir strateji köşesi açmayı bir süredir düşünüyor ama bana pek güvenemiyorduk. Sonunda bodoslama bir şekilde bana dört sayfa verdiler al yaz deyi. Ben de hayır demedim (pasif zihniyet), diyemedim netekim. İşte şu anda okuduğunuz ve adını bile bilmekten aciz olduğum için utandığım köşe benim tarafımdan yazılıyor. Aslında içeriği konusunda da değişik tartışmalar var ama ben nasıl istersem ve siz beni nasıl yönlendirirseniz öyle bir olaya gireceğim. Aslında ben ilk önce kafama göre takılayım dedim, MEG beni Kamer'deki güzide camdan aşağı atmakla tehdit etti. Ben de okuyucudan aldığımız tepkilere göre yön vereceğimiz bir köşe olsun dedim, tamam dedi popülist zihniyetli patron. Ben de zaten eski acı tecrübelerden dolayı kimsenin bana yazıp da, kaale alıp da, şöyle ya da böyle yapsan iyi olur demiyeceğini bildiğimden (sallanmamak acı veriyor), bu şekilde patronu kandırdım.

Bu ay biraz yeni gelen oyunlardan bahsetmek ister deli gönül ama acı itiraf, müthiş abuk sabuk nedenlerden dolayı hemen hemen hiç oyun oynamadım. Ama yine de sermayeden yiyip biraz benim hoşuma giden ve tercihen henüz dergide açıklanmamış, yeni gelmiş, ya da iyi bilinmeyen oyunlardan bir demet yapayım size.

Bir kere, bu ay STARCRAFT geldi. Ben açıkçası oyunun çıkacağından bihaberdim, ama Blizzard'ın taklit etme konusundaki gereksiz yeteneğimi bildiğimden "İyi Bir Çerez, Panzer General'de Yenilince Moral Düzeltme Oyunu" olarak tahmin ettiğim bu oyun güzel çıktı. Bir kere konu güzel. Hele biraz ilerleyince taş gibi oluyor. İyi bir tasarı. Ayrıca grafikler ve atmosfer hoş. Ses efektleri şık. Müzikleri dinlemedim. Oyunu üç ırk olarak oynayabiliyorsunuz. Ama diğer oyunlara fark olaraktan burada bu üç ırk birbirinden çok farklı. Benzeri oyunlarda bir kaç özel birim dışında bütün üniteler aynıdır, ya da çok benziyolardır. Oysa STARCRAFT'ta üç ırk hemen her açıdan birbirinden farklı. Üniteleri, ünitelerin oluşturulma biçimleri, binalar, binaların kurulması... Her ırk ayrı bir oyun gibi. Örneğin Zerg'de üreme çok hızlı ve değişik olurken Protoss'da bir çeşit zırh var. Zerg'ün colony'si ve askerleri çooook değişik. Bu bir devasa artı. Ayrıca oyun (galiba) toplamda otuz bölüm. Gayet uzun. Bu bir artı. Ayrıca oyun Human ve Zerg için çok zor değil. Protoss'u azıcık oynadım (çok zevk aldım), ama şunu söyleyeyim, oyunda diğer real-time'larda beni çooook sıkan "huzursuzluk" yok. Gönül bazen ister ki kaynaklarımı toplıyayım, asker yapıyim, saldırıyim, iyi olan kazansın. İşte bu genel huzur hali bu oyunda çok iyi sağlanmış. Aşırı saldırıya uğradığınız bölümlerde bile sığınaklar yapıp içine adam koyup kendinizi bir miktar savunabiliyorsunuz. Bu müthiş bişey. Ayrıca, ya nasıl desem, oyun güzel. Bütün real-time sevenlerin alıp oynamasının iyi olacağına kanaat getirmişliğim var.

Ayrıca çok eskilerden bir oyun var diyeceğim, CENTURION. Belki oyunu Amiga'da oynamışlar olabilir ama çoğunluğun haberdar olmadığını düşündüğüm bir oyun. Bu bir HD'lik bir strateji. Roma İmparatorluğu'nun başındasınız. Genel olarak Turn-Based olan bu oyun savaş ekranlarında real-time'a geçiyor. Çok basit, ama gerçekten insana zevk veren bir oyun olan Centurion'u strateji seven, demo, müzik, ayrıntı nedir sallamadan saf olaraktan strateji seven herkese tavsiye ediyorum, haberiniz olsun. Bu da güzel bir oyun, otnamadıysanız oynayın.

Bir de NETSTORM diye bir oyun var. Aslında bu oyun çok eski değil. Bir kaç ay önce bana açıklıyim diye vermişlerdi, sonra hem Internet üzerinden oynanmak üzere tasarlanmış bir oyun olduğu, hem de oynanışı zor olduğu için bırakmıştık. İş şu: oyun Internet üzerinden oynanınca müthiş bir oyun oluyor. Oynanmayıp da bilgisayara karşı oynanınca güzel bir oyun oluyor. Hem deli gibi strateji yeteneği gerektiriyor, hem de pratik zeka gerektiriyor. Aslında bu ikinci şey yüzünden oyun bazen abuk sabuk zeka oyunlarına taş çıkartacak derecede sıkıcı olmuş ama olsun. Oyun bir real-time strateji. Ama biraz, hatta çok farklı. Bir kere oyunda asker mantığı yok. Bina mantığı var. Yani bir bina yapıyorsunuz. Onun bir özelliği var. Daha sonra onu oradan kaldıramıyorsunuz. Örneğin bir çeşit top atan bina yaptınız diyelim. Siz bunu yaparken nereye atabileceği gözüküyor. Sonra oradaki en yakın hedeften başlayıp onu yok edene kadar atmaya devem ediyor. Eğer ölmüyorsa sonsuza kadar ediyor (örneğin tamir ediliyorsa). Bazı birimler sadece bir yöne ateş edebiliyor. Eğer arkalarına geçerseniz hiç bir şey yapamıyorlar... falan. Bu kısma kadar saf 24 ayar strateji olan oyun bir sonraki hamlede yere düşüyor. Adalardan oluşan haritada kurulan köprüler zeka oyunu gibi kuruluyor. Sol üst kösede dört çeşit köprü çıkıyor. Ama isteme şansınız yok. Daha sonra bunları rasgele yerleştirip uygun formasyonlar yaratarak diğer adalara ulaşmaya çalışıyorsunuz. İğrenç bir sistem. Bir de, oyundaki her bölümdeki amaç rakip Priest'i yakalayıp onu Altar'ınızda öldürmek. Uçuk kaçık bir oyun. Harika demiyorum ama, aynı tip oyunlarla dolu bu aylarda alınıp bakılacak, sıkılana kadar büyük zevk ve merakla oynanılacak iyi ve kaliteli bir oyun. Real-time takımına tavsiye etmiyorum.



Ama real-time takımına DARK REIGN'in yeni çıkacak (belki de çıkmış) datasını şiddetle tavsiye ediyorum. Bence Dark Reign şu güne kadar yapılmış en güzel real-time. Ve onun datasını kaçırmanızı tavsiye etmem, edemem.

Fazla bir sükse yaratmadan gelmiş ve gitmiş bir oyun olarak CAPITALISM PLUS'tan bahsetmeden edemiyeceğim. Söyleyeceğim şu ki, gayet başarılı, çok opsiyonlu, güzel, bir seferi diğerine benzemeyen çok iyi bir oyun diyeceğim. Aslında oynanılışı zor ama iyi bir Tutorial'i ve Game-Show'da yapılmış iyi bir açıklaması var. Gerçekten iyi bir oyun. Özellikle uzun süreli oyunlar oynarsanız daha çok zevk alıyorsunuz. Karışık, uğraştırıcı, zevkli, hoş, kaliteli bir oyun Capıtalism Plus'ı alın bence.

WORMS 2 derler bir oyun var. Çıkalı çok zaman oldu ama yeterli beğeniyi göremedi gibi geliyor bana. Aslında çok zevkli, çok eğlenceli, çok sıradışı(ne), çok irdeleyici (ha), çok sorgulayıcı(hü), çok düşündürücü(hı) bir oyun. Arkadaşlarınızla tek bilgisayarda oynanılacak en iyi oyun diyor, Caner'e(arkadaşım) o bazukayı

kafasına nasıl soktuğumıu hatırlatıyorum. Oyunu oynamasanız bile demolarını kesin en az bir kere seyredin. Biz gülmekten geberdik. Tebrik ederim.
Son olarak size bu yılın en önemli oyununu tavsiye edicem. Işığı kapatın (karanlıktaki ses karizması), yaklaşın (fısıldayan ses karizması), kulağınıza pamuk doldurun (derinden gelen se karizması). Oyun, o ulu oyun THREE DIRTY DWARVES. Geçen ay Gelmiş Geçmiş En Çok Sevilen Yazar Serkan Uybaş tarafından gerçekleştirilen oyun açıklamasının yankıları sürüyor. Edebiyat çevreleri harıl harıl Serkan'ın yazısında kullandığı dilin nece olduğunu ya da kullandığı söz sanatlarının hangi edebiyata ait olduğunu araştırıyorlar. Gizli haber alma teşkilatları dünyanın dört bir yanındaki casuslarına Serkan'ı tutup konuşturma emri verdi. Filozoflar kendi aralarında geçen uzuuuun tartışmalardan sonuç çıkmayınca ruh çağırma ayinleri ile Sokrat'ın ruhuna ulaşmaya çalışıyorlar (onlar da tırlattı). Yeryüzünde bundan etkilenmeyen tek varlıklar Kamer'de yaşıyan ve durmadan yemek yiyip,uyuşuk uyuşuk oturup, düzensiz uyuyup da nasıl olup da hayatta kaldıkları veterinerlerce araştırılmakta olan bir canlı türü oldu. MEG isimli bir kabile reisine delicesine bağlılık gösteren bu ırk doğa yasalarına karşı savaş veriyor.
İşte böyle. Bu ay aslında çok iyi işler yapmayı planlamış olan ben beklenmiyen ve üzerimden geçen bir olaylar silsilesi tarafından durdurulunca eski oyunlardan bahsetmek zorunda kaldım. Bir dahaki aya daha iyi bir çalışma ile karşınıza çıkmak istiyorum. Ama şimdi boşverin bunları. Gerekli gördüğüm bir konuya açıklık getrimek istiyorum.

AYIN YORUMU (SUBJEKTİF):

Real-time stratejiler aldı yürüdü. Artık Doom Gibinler ne kadar oynandıysa Dune Gibinler de oynandı. İşin aslı bir ara elini salladığın yere bir fare sığarsa kesin iki real-time CD'si vardır mantığı baş gösterdi. Şimdi biraz azalmış olsalarda yine de real-times rules. Bir yandan da muhafazakarlıktan ödün vermeyen ben ve benim gibiler var. Turn-based stratejileri stratejinin aslı kabul edip real-time'ı arcade gibi görenler. İşte şimdi Turn-Based stratejileri dayanak noktası alıp real-time'ları masaya yatırıcam, ve elimden geldiğince eşit davranmaya çalışıp bu işi bir real-time açısından ele alıcam. İşte elimden gelenler:

Real-Time'ların real-time oluşu

❖**Avantaj:** İnsana gerçekten oradaymış ve o anı yaşıyormuş hissi verişi. Olaylar anında gelişiyor ve iyi bir oyunda insan kendisini gerçekten orada hissediyor. Yeterli şartlar sağlandığında kendinizi bir yerlerde bir şeyler için savaşıyor hissetmeniz olası.
❖**Dezavantaj:** İnsan denen ırk aynı anda tek kolunu, olmadı iki kolunu oynatabildiği için aynı zaman dilimi içinde bilgisayara karşı ezilmesi. Zaten ne olursa olsun aynı anda bir çok şeyle ilgilenebilen bir bilgisayara ve neyin menzilinin nereye yeteceğini, neyin neye ne kadar zarar vereceğini otomatik olarak tahmin eden bir şeye karşı bazen oyunun mouse'unu hızlı sallayanın yüzüne gülmesi. Ayrıca oyundaki genel kaos ve huzursuzluk hali. Orduda doktorlar varken yeterince hızlı mouse sallayamamaktan dolayı askerlerin iyileştirilemeden son kez nefes vermeleri. Zaten hayatını zamana karşı yarışarak geçiren insanın hayalgücü ile yarattığı bir alette bile bu savaşımı sürdürmesi.

Arabirimler:

❖**Avantaj:** Gruplama, numara verme, waypoint, dur, advanced orders falan gibi seçenekler ile zenginleştirilien adamlarınızı yönetme şansınızın neredeyse kusursuza yaklaşması. Ayrıca bir generalin her askerine tek tek emir vermesinin imkansızlığından dolayı bir kaç şeyin istenen gibi gitmemesinin gerçekçiliğe katkıda bulunması.
❖**Dezavantaj:** Her ne kadar aşmış arabirimler yapılsa bile yine de bir asker birliğine bir yerden bir yere gitme emri verildiğinde ortaya çiçek gibi açılmaları. Askerlerin oraya buraya abuk sabuk ateş ederek planlanmış saldırıları berbat etmeleri opsiyonu. Hiçbir Waypoint sisteminin bir askere ateş edebildiğin en uzak yerden ateş et, ya da en yakından, ya da tam yandaki savunma kulesinin menzilinin dışından emrini vermenizi sağlayamaması.

Konu:

❖**Avantaj:** Oyun içinde herhangi bir iş başarıldığında anında objektifin değiştirilebilmesi.
❖**Dezavantaj:** Evrenin ele geçilişinden beri ilginç konuların mumla aranır hale gelişi(aslında bu turn-based'ların da ortak sorunu).

Yapay zeka:

❖**Avantaj:** Oyunun real-time olması sebebi ile bilgisayarın zaman hesaplama konusunda oyuncuya on dört takıp en az on dört kat daha fazla zamanı olması. Hemen hemen bilgisayarı oyuncunun on dörtte biri kadar akıllı yapılmasının oyunun dengesinin korunması için yeterli olması.
❖**Dezavantaj:** Oyuncunun on dörtte biri kadar bile akıllı bir oyunun yapılamaması.

Ünite Bolluğu:

❖**Avantaj:** Seçim şansının çok olması sebebi ile oyuncunun kendisini özgür hissetmesi.
❖**Dezavantaj:** En gelişmiş ünitenin tek başına kullanılarak oyunu kazanmaya yetmesi. Ünitelerin nicelik olarak çok sayıda olması ama nitelik olarak farklı olmaması. Eşeğin yavrusuna sıpa denmesi ama kangurunun yavrusuna kanguru denmesi(ciddiyetten sıkıldım).

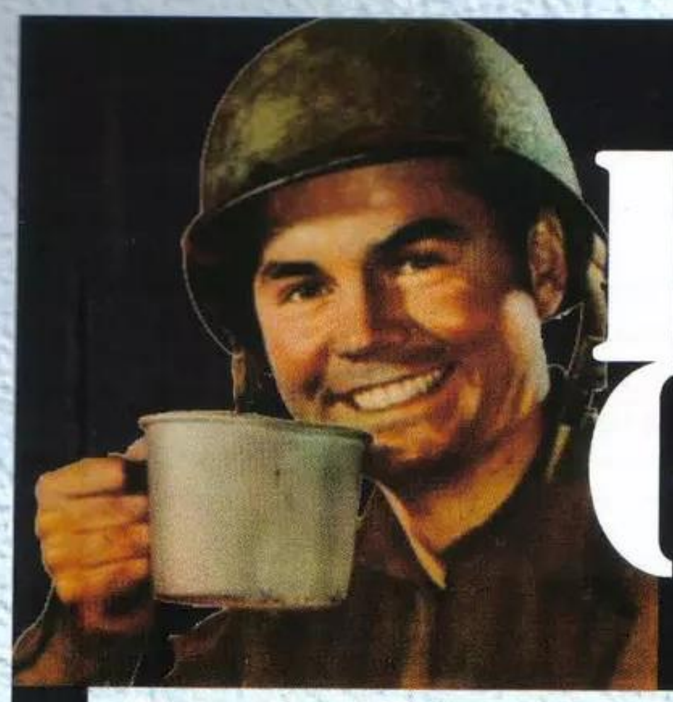
Harvester Klişesi

❖**Avantaj:** Sürekli olarak üretme ve ürettiğini istediğin şekilde yönlendirme imkanı. Galişmeye açık psikolojiler için cennet görevi yapma imkanı.
❖**Dezavantaj:** Oyunlardaki zorluk derecesinin hep harvest edilebilen parayla sınırlı olması. Genel zorluk anlayışının sadece üretimin zorluğuna bağlı oluşu.

VEDA:

Bu ay gerçekten benim için zor bir aydı ve planladığım özveriyi engelleyemediğim sebeplerden dolayı gösteremedim. Özür dilemek yerine sizi düşüncelerimle tanıştırayım, siz yorum yapıp cezama karar verin. Şimdi bir "B1" var. O sorumluluklarının bilincinde, hayatını sürdürmesi gerektiğini bilen, ama duygusuz. Bir de "B2" var (B'ye bir iki (bana üç oluyor)). O ise Game-Show'da yazmayı, elinden geleni yapmayı çok seviyor. Ama o da mantıksız. İşte onlar kafamın içinde şu anda konuşuyorlar. Gelin kulak verelim:
B1: Abi ne kasıyon yaaa! Bırak bu işleri güzelim. Gel bak yatak sana ne güzel bakıyo. Bir uyursun ki şimdi. Üç gündür uyumadın zaten. Ateşin de kırkı vurmuş. Boş ver ya, neymiş bu işler. Gel, bırak senin yazılarını beğeniyorum, diyenleri. Bırak Kamer'de geçen FRP buluşmalarının zevkini. Yat uyu abi sapık mısın?
B2: A-a-a-aaaa, çok ayıp. Hayatında bir şeyi de nedensiz yap. Ne olucak? Ben de istemez miydim uyumak? Ama ya sana Dark Reign'de verdiğin taktikler için teşekkür edenlerin içine doldurduğu mutluluğu unuttun mu? Kamer'de seni görüp "Ah ,sen Burçak mısın?" diye konuya giren, daha önce hiç görmediğin halde dakikalarca birbirinizi çok iyi tanırmışsınız gibi konuştuğun, sen hiç birini görmeden seni seven, sevmeyen ama seni tanıyan insanları unuttun mu? Birlikte güldüğünüz, üzüldüğünüz, kızdığınız yazındaki hataları unuttun mu? Hadi canım sen de! Arkadaşlıksa en büyüğü bu. Sevgiyse en komiği. Dostluksa en çabuğu.
B1: Bak abuk sabuk konuşuyon, çakıcam ağzına. Ülen herifin yarına sınavı var, hemcinsleri kafalarını kitaplara gömmüşler, bu manyak oturmuş ne yapıyo. Sana bir kafa atarım aklın durur.
B2: Zaten benim misyonum akılsızlık salak. Yönetmen o rolü uygun gördü. Kötü adam rolünü de sen kaptın. Neyse, uzatma, daha Panzer General 2 yazısı yazıcaz.
B1: Hadiiiii. İstersen bir de anlımıza salak yazalım. Lan düdük, hani yemek yiyecek zamanın yok, bari biraz uyu. Yok sen uyumam, ben salağım diyorsan başkaaaaa. Ben seni son uykuna yatırırım.
B2: Dağ ayısı, orman adamı. Terbiyesiz.
B1: Sus. Şimdi MEG'i ara, yazıyı yazmıyorum, bilgisayarım bozuldu de.
B2: Yalancı terbiyesiz.
B1: Bir sonraki gün de Word'ün çalışmasın.
B2: Yalan söyleyen terbiyesiz.
B1: Sonra da ateşlendi yatıyo dersin.
B2: Bu doğru ama yine de terbiyesiz. Sonra nasıl bakıcan MEG'in yüzüne, sana güvenenlere?
B1: Bakmayıver güzelim ne olur ki? Arkadaşlıkmış. Kime ne yararı olmuş ki.
B2: Arkadaşsız olmaz.
B1: Olur.
B2: Olmaz.
B1: Olur.
B2: Olur efendim. Bal gibi de olur.
B1: Geliyo dayak.
B2: Yaklaşma, ben judo biliyorum.
B1: Ben de Karate Kıd filmini üç kere seyrettim.
(Dıkş. Dokş. Bömş. Höböş. Tröböş. Palavröş. Dövöş. Bamş)
BURÇAK:Çekilin. Hadi artık kendinize gelin. Yazımı yazarım şimdi. Sonra ders çalışıp yatarım. Hem ne olucak biraz uykusuz kalırsam.Tanımadığım dostlarım: Sizinle tekrar, başka bir yazıda buluşmak dileği ile.

☒Burçak "B Bölgesi Komtanı" Caner



PANZER GENERAL II

STRATEGY GUIDE

Bir strateji köşesi açıcaksan, onda da her ay bir strateji oyununu yazıcaksan, bu işe olayın kralı ile başlamazsan, yolun sonuna dalga konusu olursun. İşte bu sebeplerden dolayı düştüm yollara. Düşen bir insan değilim aslen sık sık, ama şu anda başka şeyler düşündüğümü ve yazıyı hiç kaale almadığımı farkettim. O halde biraz kendime geleyim ister deli gönül. Eveeeet. Fark ettiyseniz bu ay (eğer bir yanlışlık olmaz ise) şahsıma ait bir strateji köşesi var. Mutluyum ve gururluyum netekim. Ayrıca şunu da söyleyeyim, hayatıma bir renk geldi. Neyse, bundan size ne? Eğer dikkatli bir gözlemle yazıyı okursanız müthiş bir manasız kelime yığını görürsünüz. Çünkü dikkatim dağınık. Dağınık bir dikkatle yazı yazmam beklenemez değil mi? Beklenirse daha çok beklenir. Tarafsız gözlemci olarak şunu söyleyeyim, ben yazının gidişatından hiç memnun değilim. Şimdi tarafsız gözlemci nasıl ben memnun değilim der diyeceksiniz, benden kendi yazıma tarafsız gözlemci olmamı isterseniz bu kadar olur. İnsandan kendi yazısına tarafsız gözlemci olması beklenemez değil mi? Beklenirse daha çok beklenir. Zaten yeni nesil böyle şekerim. Sen bekle dur. Bir de "Godot'yu Beklerken" var, bir miktar alaka lütfen. Bekleyenin bir yüzü kara, beklemeyen beklemesin. Bu kadar kafam dağınıkken benden mantıklı espri beklenir mi? Beklenemez değil mi? Beklenirse daha çok beklenir. Siz de farkettiniz mi bilmiyorum ama saçmalamaktayım. Çünkü dikkat sorunlarım var. Çünkü ben Reload'ı çok beğendim, "The Memory Remains"i dinliyorum. Çünkü ben mutluyum. Çünkü bugün, yazının ilk bölümünü yazmamla ikinci bölümünü yazmam arasında geçen zamanda başıma son yılda gelen en iyi şeylerden biri geldi. Çünkü bahar gelmedi bir türlü. Hayır, bu çok iyi. Bu demektir ki bu sene bahar iki kere gelecek. İlkinde fake gösterdi. Bu durumda biz iki kere sevinicez. Yani anlıyacağınız bir hoşum. Neyse efendim, yazıya geçelim... Panzer General 2 gerçekten müthiş bir oyun. Her şeyiyle insana bu kadar çok zevk veren bir oyun tahayyül edemezdim herhalde. Strateji tarihine adını gümüş harflerle yazıcak bu oyun (altın harfler Civilization'un) benim tarafımdan bir kere açıklanmıştı. Panzer General'e bir iki şeklinde bir olaya giren dergi yönetimi benim deli gibi oynadığım bu oyuna bir "Strategy Guide" yapmayı tasarladılar. Ne desem dinlemediler. Ben de kıramadım onları. Ve şimdi ne yapacağımı bilemiyorum. Neyse, bir şeyler yaparız. Mesela size benim oyunu nasıl oynadığımı anlatarak başlayabilirim...

BURÇAK CANER'S WAR TACTICS FOR UNEXPERIENCEDS

♦Bu benim oyunu ilk oynayışımda kullandığım taktik. İlk savaştan başlayarak bütün Prestige Point'lerimi kullanarak tanklar aldım. Sonra yeni tanklar çıkınca onları Upgrade ettim. En son Panzer IVD'de kaldım. Bütün piyadeleri geri gönderdim. Ayrıca topçu birlikleri olaral da ismini bir türlü ezberleyemediğim o büyük görünüşlü topu kullandım. Ona kısaca "PS" diyelim. Hangi top bu derseniz, görmemenize imkan yok, uzun namlulu, 11-19 vuran, iyi bir top işte. Ayrıca iki tane paletli uçaksavar ve PS'ler için paletli taşıma aracı aldım. Eğer iyi galibiyelter alabilirseniz dördüncü savaşın sonunda bunları edinebilirsiniz. Benim dördüncü savaşın sonunda dört topum, sekiz tankım vardı (IVC). Neyse, bu savaş taktiğinde PS'ler önemli rol oynuyor. İlk cepheden yapılan taarruz'da, PS'lerden biri ile birisine ateş ediliyor. Daha sonra, tank ona Overrun yapabilecek hale gelene kadar o tur içinde PS'ler tarafından vuruluyor. En sonunda Overrun'a uygun bir durum olucaktır. Hatırlatma, overrun olması için sizin avantajınızın (atak ikonundaki bayraklar) rakip ünitedeki birim sayısından fazla olması lazım. Sonra bu şekilde ortadan yapılan bir saldırı ile düşman topçularına ulaşılır. Hatta opsiyonel olarak, siz üstün top sayınızı kulllanarak düşman topçularını uzaktan vurabilirsiniz. Neyse, topçulara ulaşıp onları yok etmeniz gerekiyor. Bunu başarmak, sizin topçu sayınız düşmandan fazla olduğu sürece hiç de zor olmayacaktır. Sonra düşmanın kalan birliklerini yok etmek için, topçuları ikiye bölüp bir tur yarısınız, diğer tur diğer yarısını götürmelisiniz ki gerektiğinde sizin topçularınız Overrun sonrası dezavantajı yaşayan (kelime oyunu yapardım, utangaç bir insanım) tanklarınıza Support Fire verebilsin. Eğer tanklarınızı sıkıştırırlarsa, o zaman topçu ateşi ile düşmanın ilerideki birliklerini vurup tanklarla düşmanı yarmaya çalışın. Yok eğer topçularla düşmanı yarıp tankları kaçırırsanız arkadan gelen birlikler üzerinizden dümdüz geçizektir (tecrübe). O halde, temel olarak, önemli olan düşmanı topçularla vurup tanklarla ezmek, tankların hız avantajını kullanmak, topçuları ise uçaksavarlarla koruyup düşmanı tanklarınıza saldırmaktan alıkoymayı denemek gerekiyor. Bence çok iyi bir taktik. Hele topçularınız bir süre sonra XP kazanıpta aşınca, siz de aşıyorsunuz. Ama PS sayısını 8'e, uçaksavasr sayısını 4'e, tankları en az 12'ye çıkartmak Rusya'dan sağ çıkmak için iyi. Ayrıca şu anda bir şeyi söyleme gereği duyuyorum, ben oyunu bir tek almanlarla oynuyorum. Yani diğer milletlerde iş nasıl yürür hiç bilmiyorum.

♦Bu taktik ise "Horde" taktiği. Temel olarak basit bir taktik. Amaç piyadelerinizle düşmanı ezmek. Yine topçular kullanılıyo. Oynanışı ise çok basit. Topçularla düşman topçularını yok edip, en az birisi ile düşman mevzilerini yıkmalısınız. Sonra topçu desteği verdiğiniz yere piyade saldırısı. Strateji yeteneği gerektirmeyen, gıcık, ama başarılı olan bu taktik benim tarafımdan tavsiye edilmiyor, ama beğenilmişliği var.

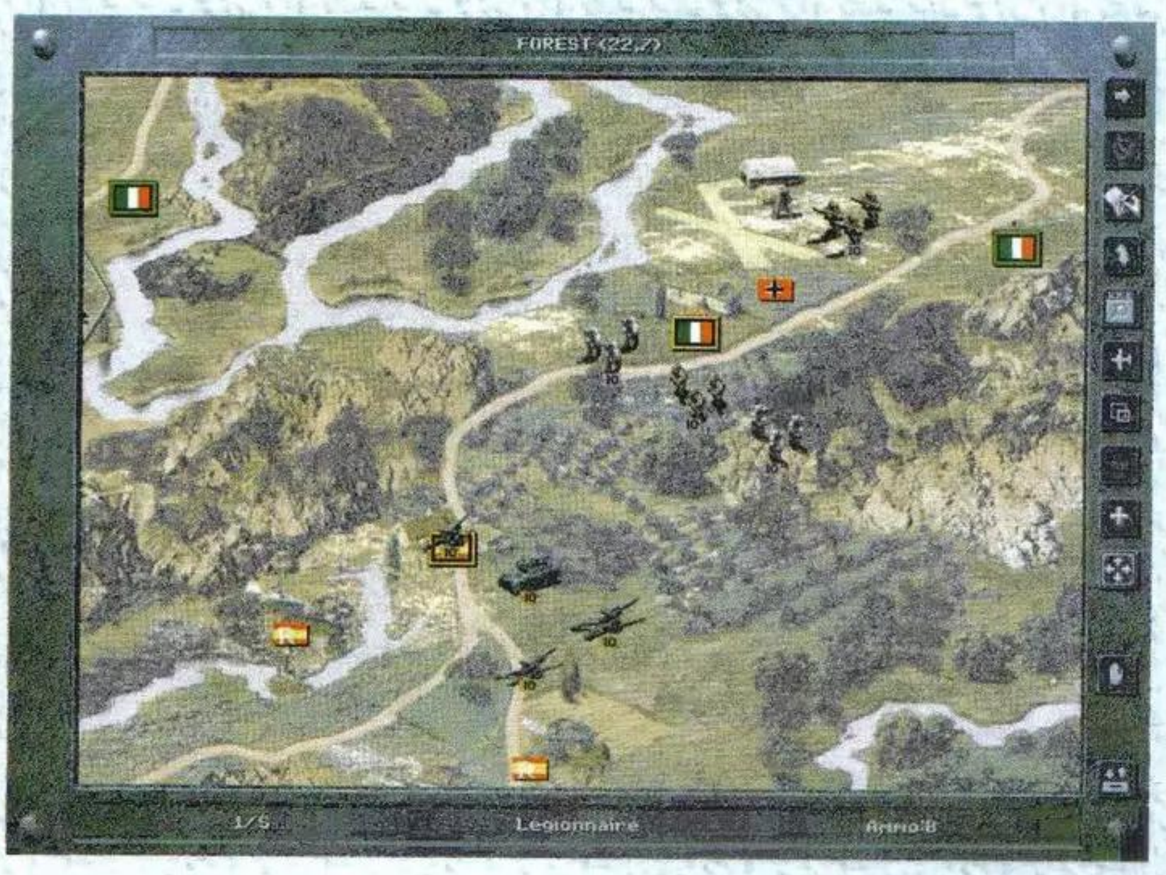
♦Bu taktik ise benim mutfağımdan. Yapılışı için bol bol uçak gerekiyor. Temel olarak yukardaki taktiklerin aynısı, ama topçu yerine bombardıman uçağı kullanılıyor. Bir farkı ise düşman mevzilerini geçmeden topçularına ulaşabilmeniz. Dezavantajı ise topçulara göre zayıf olması.

♦Bu taktik de benim mutfağımdan. İlkindeki gibi topçu ve tankçıyı abartmak lazım. Sonra herhangi bir yerden düşman cephesini yarıp tankların hızından yararlanarak düşman cephesinin içine sızmak lazım. Topçularınız birbirlerine Support Fire vererek kendilerini koruycaklar hatta düşmanı yok ediceklerdir. Tanklarınız hedefe ilerlerken peşinden gelen düşman birlikleri hız açısından farklılıklar gösterecekleri için bölüneceklerdir. Siz de onları tek tek halledersiniz.

CAMPAIGN HINTS

♦İlk alman campaign'inde bütün savaşları Brillant kazanırsanız dünyayı ele geçiriyor(muş)sunuz.

♦Eğer Sedan'da başarı gösterir, sonra da İngilizlerle savaşırken Brillant Victory'ler alırsanız "Hercule Operations" adı altında bazı görevler yapıyorsunuz. Malta'ya yapılan çıkartma çok zevkli.



♦Romanya'da savaşırken kolaylık olması açısından Finlandiya'da Brillant Victory almaya bakın.
♦İspanya'daki ilk savaş Prestige'inizi çok etkiliyor. Aman diyorum, ikinci savaştan itibaren topçu sayınızı yukarıda tutmanız için bu savaş önemli.
♦Norveç'te sol ve sağ alttan iki saldırı yapacaksınız. Sol alttaki güç çok önemli. Biri dışındaki topları oraya koyun.
♦Rusya'daki savaşların ilki çoooook zor. Tactical Victory bile alırsanız ruslar mevzilerini geri çekmeyi başarıyorlar, siz de emekliye ayrılıyorsunuz. Ortadaki şehire topçular yerleştirmek ve rus tanklarına karşı Support Fire kullanmak kritik. Yoksa sizi ördek avlar gibi avlarlar diyeceğim, kötü benzetme. Ayrıca iki adet bombardıman uçağına sahip olup düşman topçularını onlarla vurmak iyi olur derim. Yoksa aiz bir düşman birimine saldırırken size üç adet topçu Support Fire koyuyor. Bence bu iğrenç savaşı (Volvograd galiba(Ertunç öyle diyoo)) geçmenin en kolay yolu ortadaki şehre topçu yığıp orada düşman hattını yarıp Panzer IVD'leri kullanaraktan düşman topçularını yok etmek, bu arada tanklarınızı korumak için (her taraf bataklık, yani zor bu iş) topçularınızın Support Fire'larını kullanmak, düşman topçularının sizin üzerinizden geçmesini engellemek için ise uçaklarınızı kullanmaktır. Ayrıca güneydeki piyade yığınını koruyan topçuları da uçaklarla halledin derim. Bu kadar uçağı nereden bulucaz derseniz, iki uçak güneyde, iki uçak ortadaki savunma hattında yeterli olacaktır. Güneye en iyi üç tank birliğinizi koymanızı tavsiye ederim, ben öyle yaptım, Victory sahibi bir insanım. Ama bu üç tanka en geç altı turn içinde ortadaki hattı yaran topçularınızın desteğe gelmesini sağlayın. Yoksa en iyi üç tankçıya veda. Ortadaki hattı yarınca, bataklıkları geçmek için ise uçaklarınızı kullanın. Bu bölümde çok uzun süre takılmış olduğum için aman diyorum. Başınızı belaya sokmayın. Akıllı olun.
♦Sedan'da düşman uçaklarına karşı toplarınızı koruyun. Bunun için avcı uçakları kullanabilirsiniz derim, ama pek tavsiye etmiyorum. Bence en iyisi uçaksavar kullanmak.
♦Rus tanklarına karşı yapabileceğiniz pek bir şey yok. Üstünüzden geçiyorlar. Tek tavsiye edebileceğim şey topçuları kullanmak. Çünkü sizin tanklarınıza karşı aşırı bir üstünlükleri var. Bence gördüğünüz yerde kaçın.
♦İkinci Alman Campaign'inde ise iş çok zor. Ben açıkçası bunu oynayacağıma direk olarak intihar ederim daha iyi (bunalıma girmem bari).

BLITZKRIEG

Madrid Offensive:

Şimdi ise ilk savaş olayına giricem, Brillant Victory almak kritik olayına giricem. İlk savaş olan Madrid'de oyuna başlarken üç adet tank birliği almanızı öneririm. İsmini pek hatırlamıyorum ama en gelişmiş (o dönemin) tankdan alın işte. Bunları kuzeybatıdaki bölgeye koyun. Daha sonra kuzeydoğudaki topçularla oradaki piyadeleri vurup oradaki hattı yarın. Aynı zamanda kuzeydoğudaki tanklarla düşman hattının arkasına geçip topçulara saldırın. Bu sırada topçularınızı güneye götürün. Buradaki şehirlerde hiç düşman askeri yok. Sonra piyade ve topçularınızı iki koldan aşağıya indirin. Ortadaki şehirde düşman tankı var, kritik. O tanka piyadelerle saldırın. Güneyden Madrid'e ulaştıracağınız topçularınız ile piyadelere Madrid'i koruyan piyadelere ateş edin, tanklarla da üstlerinden geçin. Bu savaşta hız kritik. Aman diyorum, Prestige çok önemli.

Sedan:

Sedan'daki savaş çok zor (Brillant Victory almak zor). Topçularınızı cepheye yığıp düşmanın sabit savunma birliklerine ateş kusun (heeey). Tanklarla saldırmanız pek tavsiye olunmaz. Beş tankla ise batıya gidin, oradaki savunmayı yarın. Sonra güneyden getireceğiniz birliklerinizdeki topçularla (zamanlama ve hız önemli) boğazdaki savunmayı yarın. Bir tankı ise buradaki şehirleri korumak için bırakın. Daha sonra topçuları ikiye bölüp yarısını güneye yarısını batıya götürün. Buralarda düşman uçakları topçuları rahat bırakmıyor, aman diyorum, uçaksavar. Ayrıca batıdaki şehirlerde bir iki güçlü tank olabilir. Orada yoksa güneyde vardır. Ama Sedan'da Brillant Victory almak kritik, oyunun kalanını deli gibi etkiliyor.

Finland:

Finlandiya ise oyundaki ilk zor savaş. Burada ruslar size merhaba diyecek. Tavsiyem kuzeye üç tank, bir top götürmaniz. Buradaki Finlandiya birliklerini gözcü olarak kullanın. Topçularla vurup tanklarla ezin. Zaten düşman bu şehirde zayıf. Ama şehirdeki Recon'u güneye kaçırıp sonra güneydeki topçularınıza saldırması gibi bir tehlike var. Aman diyorum. Neyse, bu şehri almak kolay. O sırada güneydeki şehre yığdığınız topçuları ortadaki düşmanları ezmek için kullanın. Finlandiya'lı birlikleri önden salın. Düşman onlarla savaşırken siz topçularla halledin, sonra tanklarınızla zayıflamış düşmanın üzerinden geçin. Toplarınızı arkadan, Finlandiya birliklerini önden, tankları ortadan doğuya indirin. Yalnız düşmanın iki-üç adet topu yola mevzilenmiş durumda. İşte Finlandiya birlikleri bu yüzden önden gidiyor. Sonra kuyeden gelen birliklerinizle diğerlerini karşılaştırın. Topçularınızın ateş kustuğu düşman (heeeeey- 2) tanklarınızın paletleri altında ezilecektir (heeeeey- 3). Uçağınızı keşif için kullanmak akıllıca olabilir.

HOŞÇAKALIN

♦Yerimden ve elimden bu kadar geliyor. Herhangi bir strateji oyununda herhangi bir sorununuz olursa bana mektup, Kamer'e fax, ya da herhangi başka bir şekilde ulaşın. Elimdan gelen miktarda cevap vericem. Yalnız soru ağırlığını Zebani'ye bırakıyorum. Yani benim bu köşede açıkladığım da eksik bıraktığım bir oyun varsa onu sormayı tercih edin.
♦Bu ay "Yeni Yazar Can" işe başladı. Bilmiyorum. Bence dünyada her şeyin her zaman gitmeyeceğinin kanıtlanması açısından başarılı bir uygulama.
♦Kişisel sebeplerden dolayı bu ay iyi bir çalışma yapamadım. Elimden geleni (bu ay için) yaptım. Diyeceğim o ki, bir daha ki aya daha enerjik, daha uğraşılmış bir yazıyla beraber oluruz.
♦Hepinize iyi günler. Görüşmek üzere.

☒Burçak Caner

CHEATS

KASINTI: Her nedense acaip kastım bu ay burayı yazabilmek için. Baksanıza nerdeyse dergi basılırken matbaada yazacağım yazımı. Niye mi kastım? Bilsem kasar mıydım. En iyisi bu kasıntı içinde buraya neler yazmayı planladığımı kısaca özetliyeyim, kasıntımı bir şekilde dönüştüreyim!

Önce yazdığım bir şiir-denemesini koymak geçti içimden. Hem patronun biraz (!) burun kıvırmasından hem de içimdeki sesin "Ne alemi var köşe girişinde şiirin, boşver" demesinden. Vazgeçtim işte.

İkinci olarak geçen ay yaptığım gibi Gameshow'dan bahsedeyim dedim. Başladım ve hatta bir iki paragraf bile yazdım. Bu sefer de bu konudan sıkıldım. Gamehow işte elinizde. Yaşayan, elinizde olan bir şeyi ben neden karşınıza geçip "aslında şöyle, aslında böyle" gibisinden ukalaca bir anlatıma gireyim ki dedim. Vazgeçtim işte.

Sonra, Bigben'e birşeyler yazmak istedim. Bir kış rüyasını kurup da yazın yaptığımız Interrail yolculuğundan "aşık" olduğumuz için nasıl koşa koşa geri dönmemizi anlatayım, hatırlatayım, biz böyleyiz, büyük oynuyoruz aşkı da kumarı da diyerek içimi dökeyim demek istedim. Ama vazgeçtim işte.

Sonra sonra, bu ay okuduğum kitabı, beğendiğim sinemayı, dinlediğim şarkıyı, yaşadığım bir iki küçük ayrıntıyı, güldüğüm esprileri anlatayım dedim. Zebani geldi aklıma, Ayın Herşeyleri köşesini çağrıştırdı ve özgünlüğünü kaybetti bir anda. Bundan da vazgeçtim işte.

Aklıma hiç oyunlardan bahsedeyim, yazarlara laf atayım diye birşey gelmedi mesela. Allah allah, bakın şaşırdım şimdi. Bu hiç de fena bir fikir değilmiş hani. Neyse gelecek aya belki...

E-MAIL: Bu ay da, sağolun, bir çok mail ile sevindirdiniz beni ve işimi kolaylaştırdınız açıkçası. Zaten köşemizde kullandığım sizden gelen mail'ların sayısının artışından da anlaşılıyor sanırım bu! Özellikle StarCraft cheat'lerini gönderenler bir hayli çoktu: Evren Sakarya, İzel Niyego (ki onun mail'ini seçtim, nedense), Krik (ismini bilemiyoruz maalesef), Eren "Prof.Dr.Jekyll" Öcal (cheat'leri Timur'a değil direk bana gönderirsen bir "Sağol" mesajı alabilirdin), Milat Berirmen, Tolga & Barış Uçaklı, Emir "Şövalye" Turan (nasılsın olm?), Yunus "Metalistt" İbrahimoğlu ve Can "Set" Kantarcı. Hepinize ayrı ayrı burdan ayrıca teşekkürler ama çalışmalarınız devam etsin lütfen, öle bir cheat ile olmaz. Bu arada Set, Stracraft cheat'ini ilk gönderen kişidir ama "kıllığına" yayınlamadım onunkini (:P). Diğer arkadaşlara, Merter Sualp, Aybars Ekşioğlu, Göktan "Cheater" Koçyıldırım... Bir de isimlerini yazmayanlar var ki onları da Anonim olarak burda anıyorum.

☒Mert "Morphine" Topçu

WORLD CUP 98

Subject: WORLD CUP 98
Date: Tue, 19 May 1998 09:58:47 +0300
From: carcioglu@turk.net
To: mert@gsmnet.com

(Dikkat!!! Biraz sonra okuyacağınız hileler 99% doğruluk payı taşımaktadır. Teşekkürler.)

World Cup 98'in hilesini bilmek ister misiniz?

Bazıları Fifa98'inkiyle aynı hileler, ama yeni eklenenler harika. Bence bir futbol oyunu icin daha farklı bir cheat olamazdı. Tabii, futbolcuların sivil kıyafet giyip futbol gösterisi yapmaları, Pepsi almak için para toplamaları dışında (anlayanlar anlamayanlara anlatsın). İşteeeeeee yapmanız gerekenler;

"**Team Management**" bölümünden "**Customize**" bölümüne girip "**player's name**"i şu kodlardan birisine değiştirin ve oyuna girin:

Kyle: Bir deri bir kemik kalmış futbolcular,
Mr Hat: Top yine kafayı yedi;
Powder: Saha ortasında takla atan adamlar (özellikle, q, w veya e tuşlarına çift kez basılınca, hatta bu şifreyi yaptıktan 673 oyun sonra, Bruce Lee, Pele, Ricky Martin de sizin futbolcular arasına katılıyor. Ama 673 oyun bitene kadar oyundan hiç çıkmamanız lazım),
Zico: Uzaylı tipler,
Gabo: Kafanın büyüklüğüne bak maşşallah
Cartman: Müthiş bir dalış (kelalaka).

(Tüm kodlar, bir seferde, farklı oyuncuların adları yerine yazılabilir. Böylece tüm şifreler aynı anda çalıştırılabilir ve de bu hileler doğal olarak Full versiyonda çalışıyor.)

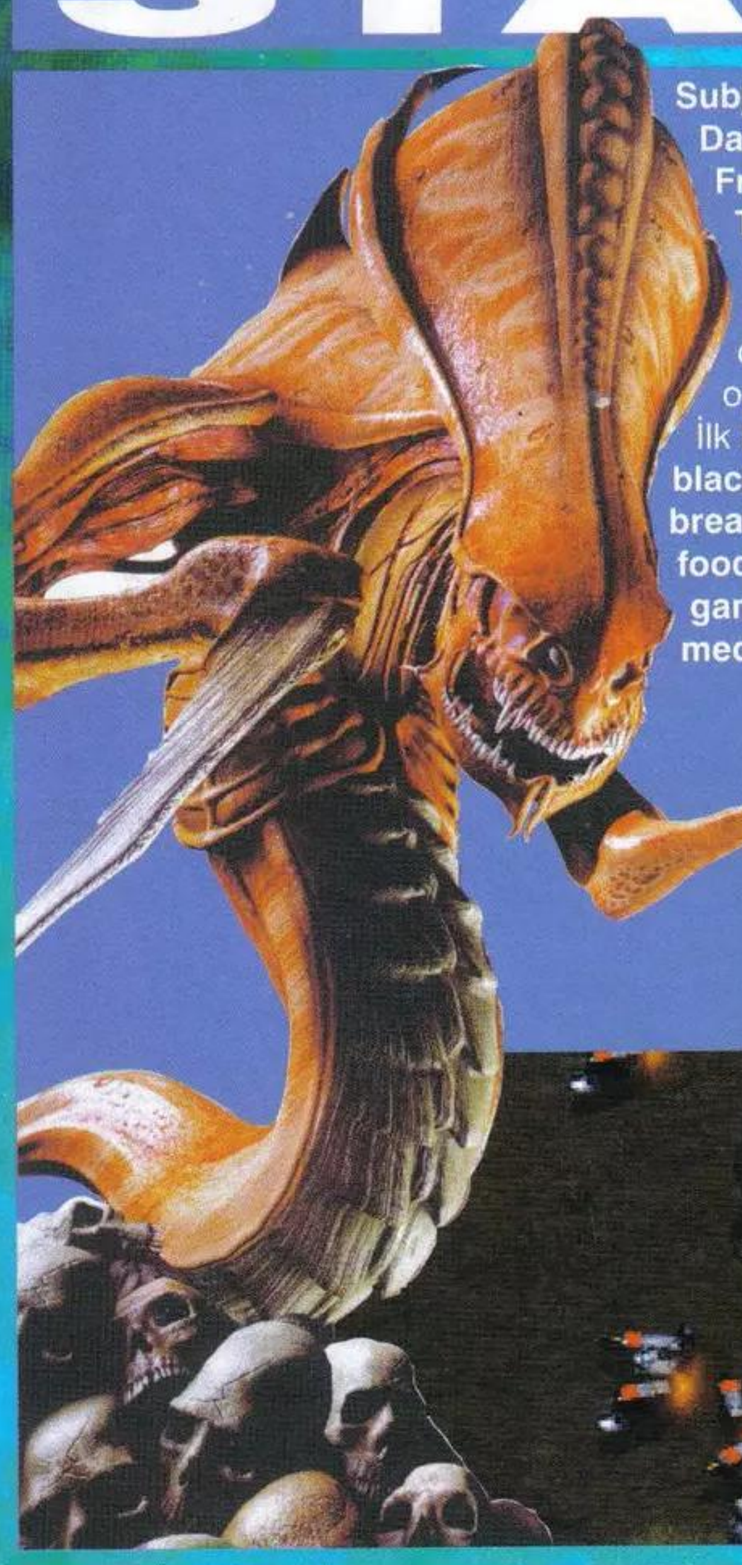
Bu kodları isim yerine yazdıktan sonra ana menüde "Scroll Lock" tuşuna basın ve yanında soru işareti olmayanların hepsini açın.

I FEEL GOOD!

Cahit Cercioglu
Ankara

Beğendin mi bu hileleri?
Lutfen başkası yollamadıysa, benimkini basar mısın dergiye? Başarılar...

STARCRAFT



Subject: StarCraft
Date: Wed, 13 May 1998 16:56:53 +0300
From: "Izel Niyego" <izel@atlas.net.tr>
To: <mert@gsmnet.com>

Sevgili Mert ve Gameshow okurları, Starcraft'ın cheat'lerini yolluyorum ama bence cheatsiz oynayın çok daha zevkli. Arada herkese tavsiye ederim süper bir oyun. Neyse cheatler uzun hemen geçelim bari:
İlk Enter'a basın, altta "message:" diye bir yer çıkıyor oraya:
black sheep wall: Bütün harita,
breathe deep: Beleş Vespene,
food for thought: Supply limit olmadan istediğiniz kadar unit,
game over man: Bölümü kaybetmek (neden koydularsa?),
medieval man: Tüm unitlere beleşe upgrade,
modify the phase variance: İstediğin binayı yapmak gibi bişey olmalı tam anlamadım,
no glues: Bilgisayar özel güçlerini kullanamıyor,
operation cwal: Binaların yapılma hızı artıyor,
ophelia: Bunu yazdıktan sonra Enter'a basın ve istediğiniz bölümün numarasını yazın,
power overwhelming: Ölümsüzlük,
show me the money: 10000 mineral ve 10000 Vespene,
something for nothing: Oyunda olanaklı olan tüm upgradeler,
stayin alive: Bölümü kazandıktan sonra ne işe yarayacaksa bölümde kalmanızı sağlar,
the gathering: Enerji harcamadan enerji gerektiren her bir olayı yapmak, bir nevi beleş enerji,
there is no cow level: Bölümü kazanın,
war aint what it used to be: Fog of war neyse onu kapatıyor,
whats mine is mine: Beleş mineral,
Bunların hepsi denenmiş ve ÇALIŞIYOR damgası basılmıştır.
İzel "relax" Niyage

IGNITION

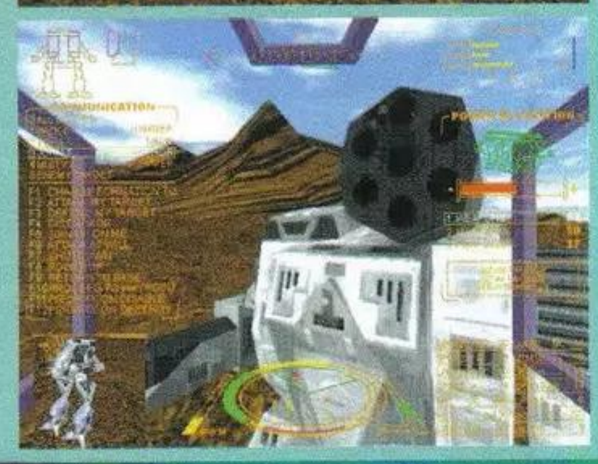
Subject: Ignition
Date: Thu, 30 Apr 1998 21:31:58 +0300
From: "Aybars EKŞİOĞLU" <ayek@turk.net>
To: <mert@gsmnet.com>

Bu cheatleri ana menü yani ilk menüde yazmanız lazım:
surmule: Bütün yollar,
slasktratt: Bütün arabalar,
svinpole: Kamera açısı değiştiriyor (çok salak bişey tavsiye etmem),
Filmjolk: Screen rotate,
banarne: Arabaların boyunu uzatıyor bu daha da kötü,
skunk: Bilinmeyen aptal bir cheat,
strings: Flattens the cars...

MECH WARRIOR

Bu cheatler her üç oyun ile çalışmaktadır (varsayıyoruz),
Mechwarrior 2,
Ghost Bear's Legacy ve
Mercenaries. Bir taşla üç kuş vuracağız yani...
Titanium Trilogy'deki üç oyun için de sözümüz geçerli.
Ctrl+Shift+Alt tuşlarına basılı tutarken:

su:	Yaralanmama on/off,
is:	Limitsiz cephane on/off,
oo:	Isı takip edici on/off,
it:	Hedefi soy,
re:	Hedefi imha et,
in:	Zıplama jetleri verir,
cr:	Limitsiz jetleri
li:	Görevi başarma,
be:	Serbest uçuş.



ARMY MEN

Önce Escape tuşu sonra da:
Succumb: Senaryoyu kaybetmek,
Triumph: Tahmin ediverin,
Omnisicient: Tüm troopların görüntüsü,
Pyromancer: Sağ tuşla patlama,
Aeroballistics: Tam hava desteği,
Invulnerable: Tahmin ediverin 2,
Paralysis: Tüm düşmanı ayaklarından çiviler
Telekinetic: İstediğiniz yere hem de (önce Scroll moduna geçin),
Plethora: Cephane sıkıntımız olmasın,
Occultation: Stealth modu,
Kahuna: Tanrı modu gibi.

MEGASLAYER

Subject: Mageslayer
From: <ibrahimoglu@escortnet.com>
To: <mert@gsmnet.com>
Yine merhaba Mert Abi. Bu ay çok çalıştık yorulduk ve senin için birkaç cheat bulduk. Al bakalım sana Mageslayer'in hileleri:
Konsol modunda girilecek bu cheatler:
Fly: Uçmak için,**impulse 11:** Tanrı modu,
Noclip: Clipping olayı kalkıyor (duvarlar içinden geçmek için), **ode to jack:** O anda oynadığınız bölümdeki bütün yaratıklar ölür,
impulse 43: İntihar etmek için.
Yunus "Metalistt" İbrahimoğlu

MORTAL KOMBAT 3

Subject: Mortal Kombat Trilogy
Date: Tue, 14 Apr 1998 05:45:42 +0300
From: citrusp <citrusp@pamuk.cc.cu.edu.tr>
Organization: My Home
To: mert@gsmnet.com

Sevgili Gameshow yetkilileri,
Ben adı Erdem Erkılıç olan bir Gameshow fanatiğiyim. Bulduğum yeni şifreleri sizlerle paylaşmaktan onur duyarım (ehehe).

Mortal Kombat 3 Trilogy:

Hani arada sırada düşünürüsünüz, niye ben eski adamlar ile oynayamıyorum da yalnızca bilgisayar oynayabiliyor. İşte çözüm:

1. Eski adamları (MK1 Kano, MK1 Rayden, MK2 Kung Lao, MK2 Jax) çıkartma: İlk önce Rayden, Kano, Kung Lao veya Jax'in üstüne gidip 7 tuşuna basıyorsunuz. Ekran sallanıyor ve seçtiğin adamın resmini gösteren yerde bir patlama oluyor (korkmayın, evinizi yıkacak kadar değil) ve işte karşınızda eski dört adam. İstediğin kadar kullan bozulmazlar.

Paslanmaya karşı 3, kırılmaya karşı 5 yıl garantilidir. Eğer aynı olayı Player 2'de yapmak istiyorsanız yine aynı adamlara gidip (kız falan istemeyeceğiz) X'e basarak yapabilirsiniz. Bu şifreyi de Egemen Ulubilir adında bir arkadaşımın bulduğunu gururla söylerim. Ha, unutmadan söyleyeyim o da bir Gameshow fanatiğidir.

Hani bazen de adam seçerken çok düşünürsünüz de hangi adamı seçeneğinize bir türlü karar veremezsiniz ya, işte o anlarda bu şifreyi kullanmanızı tavsiye ederim. 2. Kurayla adam seçme (gavurcada Random Select olarak geçiyor. Zaten hep gavurca çıkıyor, hehehehe). Her zaman olduğu gibi yine ilk önce Gölge Ninja olan Noob Saibot ağabeyimize gidip (ulan sizinde aklınız fikriniz kızlarda. Kaçıncı söyleyişim kız falan istemeyeceğiz) up+start yapınca bilgisayar sizi hiç yormadan kurayla sizin için bir adam seçiyor. Böylece bu şifreyi de alnınızın akıyla tamamlamış olursunuz (yahu bu şifre Background Select'e ne kadar çok benziyor).

Bendeki şifreler bu kadar. Bütün bu şifreler denenmiş olup ÇALIŞIYOR damgası yapıştırılmış durumdadır (biraz kopya gibi oldu ama neyse, oldu bir kere napalim). Ayrıca eğer şifre çalışmazsa veya ürünü beğenmezde bir hafta içerisinde ürünü geri getirirseniz, paranızı geri alabilirsiniz. Hani klavyede bir tuş var, rakamların olduğu yerde, şöyle altta Delete'in kısaltması olarak bir Del yazısı, üst tarafta da bir "." işareti var ya, hani iki tane Enter tuşu vardır, biri büyük öbürü küçüktür, ha işte o küçük olanının solunda iki tuş vardır, biri 3 diğeri ise işte bu benim anlatmaya çalıştığım tuş. Hadi şimdi bize bir göster bakalım anlamış mısın. Hah doğru işte o tuş. Oyun içerisinde ona bastığımda altta garip yazılar çıkıyor. Onlarda herhalde bir şifrenin habercisi ama daha ne olduğunu bulamadım. Bunun ne olduğunu bulursanız lütfen hemen dergide yayınlayın. Tabii ben sizden önce bulursam hemen yazacağım. Ayrıca sizden bazı isteklerim var. Hani diyorum ki biraz dişinizi sıkıp da şu dergiyi biraz erken çıkarsanız iyi olur. Geçen ay az kalsın dergiyi kaçırdım diye kafayı yiyordum.

Saygılarımızla,
Fareli Köyün Davulcusu Erdem Erkılıç ve Zurnacısı Egemen Ulubilir
(Fadime'nin Düğünü var herhalde)

bigBEN

Analar ağlamadan, çocuklar öksüz kalmadan, yuvalar yıkılmadan, gözyaşları dökülmeden, umutlar bitmeden, insanlar ölmeden savaş olmaz. Savaş dediğin budur. Yıkımdır, bitimdir, sondur, korkudur… Yoksa nedir savaşın anlamı di mi ? Bileceksin ki bunlar olacak verdiğin savaşın sonunda. Mutlu son ile biten savaş yoktur, olamaz ve olmayacaktır. "Bu benim savaşım abiii…" diyen kaç kişi bu saydıklarımı göze alarak bu lafı etmiştir, bilemiyorum. Bu senin savaşın ise şunu unutma ki ölme ihtimalin var, sevdiklerinin ölme ihtimali var… Öyle bir savaş olsun ki, ne ben hasar göreyim ne de huzurum kaçsın. Olmaz, olamaz ! Ya savaş bu. Hadi sen ölmedin diyelim, peki ya çevrendeki insanların acıları, seni yıpratmaz mı?

Yıllar yılı böyle bir mantık ile davrandım, savaşlarım oldu ama adını bile sesli söylemedim. Yıpranmayayım, huzurum kaçmasın diye varlığını bile kabul etmedim. Sonunda ne oldu, erkek gibi, aslanlar gibi, Allah Allah sesleri ile o savaşta en ön cephede koşanlar, göğüslerini kurşunlara çelik miğfer gibi siper edenler, ve bu yolda şehit olanlar, gazi olanlar benden on kat daha huzurlu oldular. Ben ise o salak mantığım ile etrafta öyle dolaşır oldum. Ne savaş anılarına katılabiliyorum, ne bir yorum yapabiliyorum. O acı, o utanç insana zaman geçtikçe dedirtiyor ki " Ulan, git cepheye savaş, bir tarafın adamı öl ve o uğurda gerekirse geber ama şu utancı yaşama…"

Aslında savaşın isminin verdiği korku, dehşet ve ürperti başlayana kadar, cephede yanından geçen ilk kurşuna kadar. Sonrası, sanki hep kurşunlar varmış gibi. Sanki hep savaşırmışsın gibi. Ne mutlu o cephedekilere…Bu yolda ölse bile erkek gibi, yürekli bir insan gibi, onurlu biri gibi savaşmış olmanın, bir tarafın adamı olmanın verdiği mutluluk. Hele cepheden sağlam dönenlerin mutluluğu, o iç huzuru. Hiç bir şeyde yoktur herhalde. Taraf tutacaksın ve inanacaksın, tırsmayacaksın. Dediğim gibi savaşta sevdiklerimiz de ölecek, analarımız da babalarımız da ve hatta biz de… Gözyaşı olmadan olmaz savaş, mezarsız olmaz savaş.

Bakın şöyle bir hayatınıza, ya kendinizde yada çevrenizde arkadaşlarınız göreceksiniz. Savaşa girmiş, savaşın içinde yaşıyor ama kendisi bile farkında değil. İşte benim gibi tipler onlar. Savaştan tırsan, kabul etmeyen ve böyle farkında değilmiş gibi davrandıkça sanki hayatı huzurlu olacakmış, mutlu yaşayacakmış gibi. Alakası yok, bu büyük bir kandırmaca… Yıllar sonra illa ki bunu kabul ettiğinde, eşşek gibi kabul ettiğinde görecek ki, keşke zamanın da giyinip kuşansaydı, zırhları taksaydı ve Allah Allaaaaaahhhhhh nidaları ile gidip söyle bir savaşsaydı ve ya yenseydi yada yenilseydi de bitseydi bu çile. Değer miydi o kadar yıl çekmeye. Değmez idi ama işte…

Gerçekten bakın söyle bir etrafınıza, hemen fark edersiniz böyle tip adamları, güçlü gözükmeye çalışırlar etrafa… Paylaşamazlar dertlerini de, utanırlar, cevap bellidir çünkü. "Kaçma abim savaştan, git hemen katil cepheye…" dir. Bu utanç onları toplumdan da iter. Yabancı biri yapar. Gereksiz olay çıkarırlar, sertlik yaparlar. Bazen de dergi çıkarırlar, gitar gibi hobilere obsessif bir şekilde bağlanırlar. Ararlar ama bulamazlar.

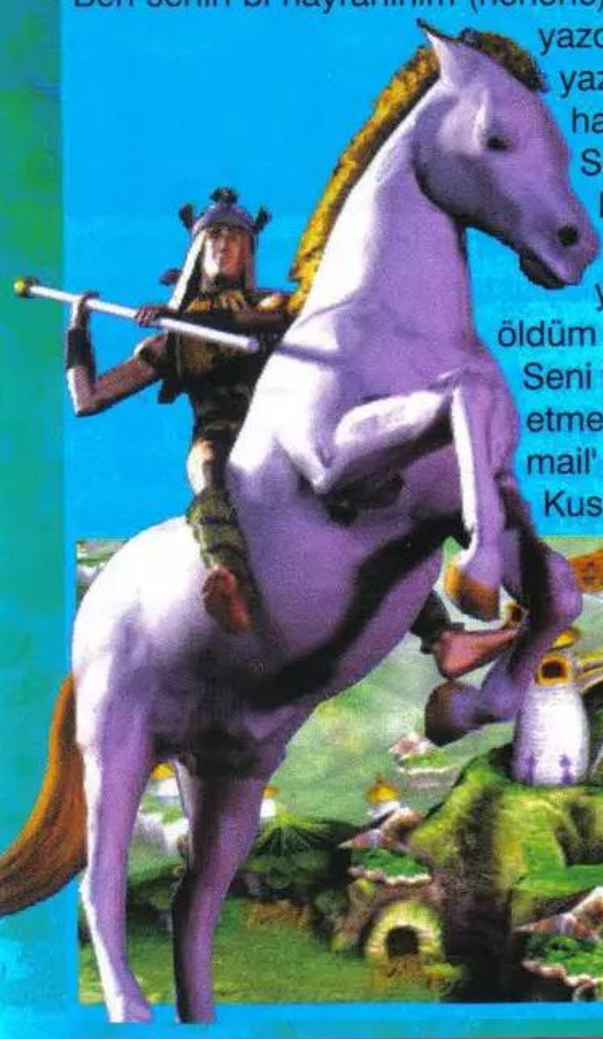
Benden selam olsun savaş yolunu seçen onurlu insanlara. Adam oldurup de suçlu görünmeyen var mıdır ? Yoktur ama buna inandın mı yani öldürmem gerekir di dedin mi, akşam şöyle bir gülümseme ile yattın mı kim karışır ki sen suçlusun yada suçsuzsun.

Dediğim gibi benden selam olsun bu yolsun insanlarına, bana örnek olsun bu insanlar, etrafımda olsun hep bu tip insanlar, bana da öğretsinler, öğretsinler ki benden geçti ama ben de çocuğuma öğreteyim.

MUTLU son ile biten savaş olmaz… Di mi Mert !!!

LORDS OF MAGIC

Subject: Lords of Magic
Date: Sun, 17 May 1998 08:51:23 PDT
From: "refet yoldas" <ryoldas@hotmail.com>
To: mert@gsmnet.com
Selam Mert (ne bu samimiyet?),
Ben senin bi hayranınım (hehehe). Aslında yazdığın bi yazının hayranıyım. Senin şu Lords Of Magic yazına öldüm bittim. Seni tebrik etmek için bu mail' i atıyorum. Kusura bakma ama daha önce atamadım. Vaktim olmadı. Herneyse işte bil ki o yazı bi harikaydı!
Not: Başarılarının devamını dilerim evladım, hayatta muvaffakiyetler (heheheheh).
Bye.



Görüldüğü gibi bu mail'da Lords Of The Magic'in cheat'i yoktu. Ego yaptım size biraz. Refet'e de burdan teşekkür ederim. Ama Lords Of The Magic'in cheat'ini de yazmazsak ayıp olacak galiba:
CTRL \ (Control - backslash) ile cheat dialoğu ekrana geliyor:
Jackpot: 200 altın, kristal ve ale,
Marathon: Seçili partiye 1000 hareket puanı,
Puff: Dragon,
Hocuspocus: Tüm spell bilgisini ve 1000 mana verir.

ENTREPRENEUR

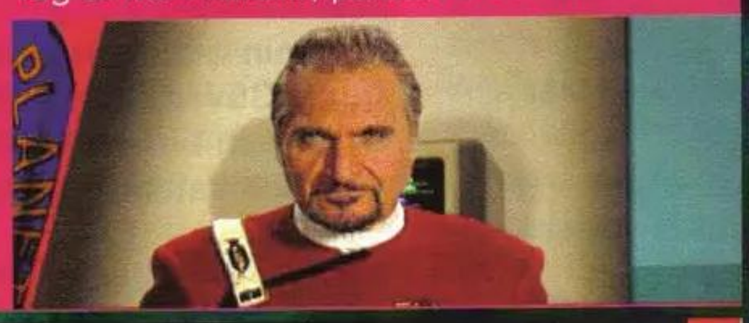
Oyun sırasında TAB tuşundan sonrası için kodlar şöyle:
ZEROPERCENTINTEREST: $10 Million,
NOMONEYDOWN: $100 Million,
IDKFA: Tüm kaynaklar maksimum,
FEETHATMOJORISING: Kaynakları arttırma,
IMPRESSME: Araştırmaları tamamlar,
ISEELONDONISEEFRANCE: Dünyayı araştırma,
UPMYSLEEVE: Bedava kart.

DIE BYE THE SWORD

Subject: Die By the Sword
Date: Sat, 25 Apr 1998 14:50:34 +0300
From: carcioglu@mail.turk.net
To: mert@gsmnet.com
Oyunu oynarken F1 tuşuna basın (Kodları girerken F1'i basılı tutun)
Mukor: Tanrı modu,
Dedly: Acaiiiip silahlar,
Golrg: Büyük Char (Char ne?),
Btiny: Küçük Char,
Ayrıca oyunu çalıştırırken kullandığınız .exe file'ına uzantı olarak "-god"ı eklerseniz tanrı modunda açılır oyun direk (örnek: c:\diebsword\die.exe -god).
Cahit Cercioglu ! Ankara

STAR FLEET ACADEMY

Oyun sırasında Alt'a basılı tutun ve WAR yazın. Alt'ı bırakın ve aşağıdaki kodlara yazın. İstediğiniz sorudan başlayabilirsiniz, 3 yanlış 1 doğruyu götürmez ama gölge düşürür.
moremoney: Daha çok para;
lockandload: Düşmanınkiler dahil tüm unit'leri silahlandırır;
rearm: Seçili unit'i silahlandırır;
veteran: Seçili unit'iupgrade eder;
killactiveunit: Aktif unit'i öldürür;
togglefog: Fog of war olayı ile oynama;
viewmap: Tüm harita;
quickbuild: Hızlı inşaat;
autowin: Tüm düşman birliklerine ölüm
toggleai: AI (yapay zeka olayı) değiştirme;
forceresync: Network'u resync'e zorlar;
enemypowerup: Düşmana bir Command HQ verme;
showdanger: Tehlikeyi gösterir;
loadunits: Tüm birimler ve binalar hazır;
dolemite: Maksimum aktif birlik;
dogeatdog: Güç çıkışı ikiye katlanır;
wincampaign: Campaign'i kazan;
godmode: Sölememe gerek var mı?
combo: Var ya, süper bir cheat, tüm harita, fog of war'ı kaldırır, paralar aksın da cabası

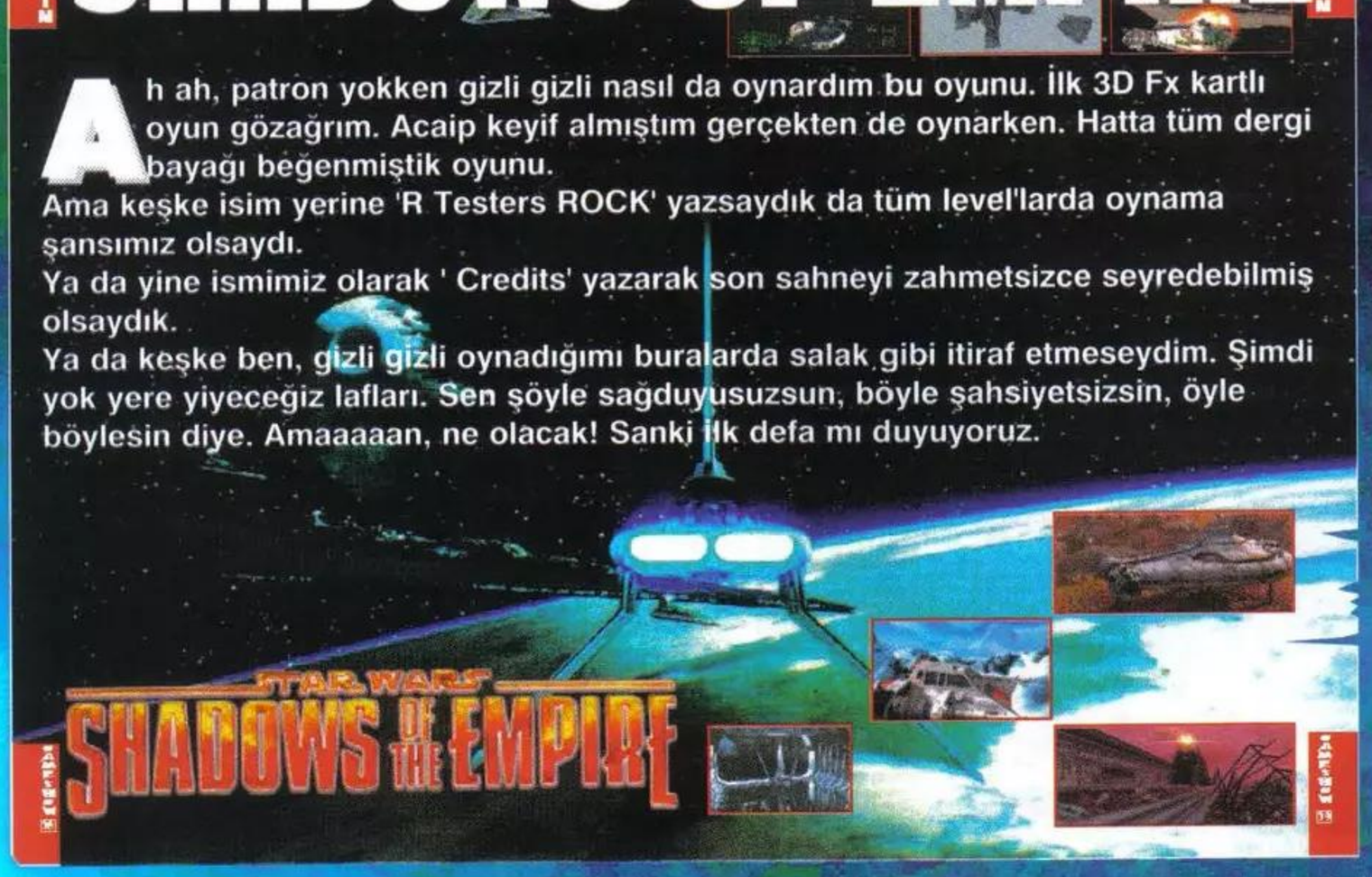


TANITIM

SHADOWS OF EMPIRE

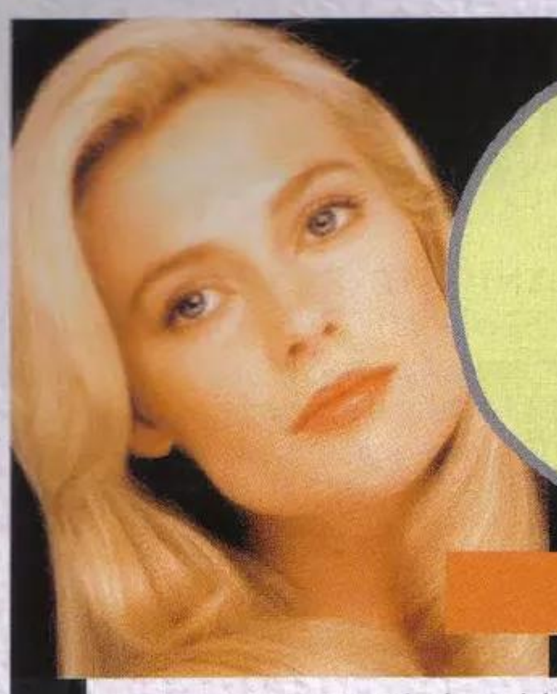
TANITIM

Ah ah, patron yokken gizli gizli nasıl da oynardım bu oyunu. İlk 3D Fx kartlı oyun gözağrım. Acaip keyif almıştım gerçekten de oynarken. Hatta tüm dergi bayağı beğenmiştik oyunu.
Ama keşke isim yerine 'R Testers ROCK' yazsaydık da tüm level'larda oynama şansımız olsaydı.
Ya da yine ismimiz olarak ' Credits' yazarak son sahneyi zahmetsizce seyredebilmiş olsaydık.
Ya da keşke ben, gizli gizli oynadığımı buralarda salak gibi itiraf etmeseydim. Şimdi yok yere yiyeceğiz lafları. Sen şöyle sağduyusuzsun, böyle şahsiyetsizsin, öyle böylesin diye. Amaaaaan, ne olacak! Sanki ilk defa mı duyuyoruz.



HOLIDAY ISLAND

Subject: Die By the Sword
Date: Sat, 25 Apr 1998 14:50:34 +0300
From: carcioglu@mail.turk.net
To: mert@gsmnet.com
Oyunu oynarken F1 tuşuna basın (Kodları girerken F1'i basılı tutun)
Mukor: Tanrı modu,
Dedly: Acaiiiip silahlar,
Golrg: Büyük Char (Char ne?),
Btiny: Küçük Char,
Ayrıca oyunu çalıştırırken kullandığınız .exe file'ına uzantı olarak "-god"ı eklerseniz tanrı modunda açılır oyun direk (örnek: c:\diebsword\die.exe -god).
Cahit Cercioglu ! Ankara



ENGİN abla

Bu ay şahsi problemlerimi bir yana bırakıp başka bir şeyden bahsederek konuya girmeyi uygun buldum: OVERDOSE. Ayrı bir dergi olarak Overdose ya da adı ne olursa olsun herhangi bir şey fikrine başlarda hiç de sıcak bakmıyordum. Ben de daha basılmış halini görmedim açıkçası ama Overdose'un gerçekten ekten öte güzel bir dergi olacağı şimdiden apaçık belli. GameShow bizim bebeğimizdi. Anne olduk, baba olduk ona. GameShow artık büyüdü. Overdose ise bir yerde torunumuz oluyor. Allah her anne babaya böyle bir torun nasip etsin diyorum. Maşallah demeyi de ihmal etmiyorum. Arkasından da konuya direk giriyorum. Mektuplar:

Ablaların ablası Engin Ablası,
Ben 17 yaşında bir bilgisayar kurduyum. Bilgisayarlar hakkında elimden geldiğince çok şey öğrenmeye çalışıyorum. Bu konuda senin yazdığın yazılardan oldukça faydalanıyorum. Ayrıca kurcalama huyum sayesinde başıma oldukça da dert açıyorum. Neyse ki senin gibi bir ablamız olduğu için şanslı sayılırız. Bu arada şu Zebani'yle olan aşk dedikodularını resmi ağızdan yalanlarsan, biz yani okur kitlenin büyük çoğunluğu rahat bir nefes alacak. Sen ondan daha iyilerine layıksın. Aman sakın uyma o adama. Adı bile bi tuhaf baksana, dünyanı cehenneme çeviriverir alimallah. Sonra demedi deme. Hemen nacizane birkaç soruya geçiyorum:
1- 72 pinlik RAM'lerle SDRAM'leri birarada kullanabilirmiyim? (ASUSTEK TX-97 için) Eğer mümkünse nasıl bir ayarlama yapmam gerekiyor?
2- Harddisk'imi devamlı olarak söküp taşıyorum. Bunun pratik bir yolu yok mu? CD-Rom Recorder deme param yetmez ona yav.
3- DVD'ye ne oldu? Hiç sesi, soluğu çıkmıyor? Püf diye söndü mü yoksa?
4- Internet'e bağlanırken meşgul çalınca tekrar aratmak zorunda kalıyorum. Bunu otomatik yapacak bir program var mı?
Sevgili Ablam, lütfen bu çocuğun sorularını cevapsız bırakma. İzmir'den kucak dolusu sevgiler..
Sefa Küçükay

Güzel çocuğum Sefa;
Yaptıklarımızdan birilerinin faydalanıyor olduğunu görmemiz bizleri çok mutlu ediyor inanın. Kurcalama konusunda ise şunu söyleyebilirim: Kurcalayarak belki ilk başlarda bozacaksın ama sonradan bunun ne kadar yararlı bir şey olduğunu göreceksin. Öğrendiklerimin %90'ını bu yolla öğrendim desem yeri var. Zebani'ye ise avucunu yala diyor ve cevaplara geçiyorum:
1- SIMM'ler ile DIMM'leri aynı board üzerinde çalıştırabilirsin ama çalışma gerilimleri farklı olduğu için DIMM'lerine zarar verebilirsin. Böyle bir durum garanti kapsamı dışında da kalacağından senin için pek de hoş olmayacaktır. Ayrıca hızları da farklı olduğundan bu konuda da sorunlar yaşarsın. En iyisi birlikte kullanmamak.
2- Piyasada 25$ civarında bulabileceğin tak-çıkar harddisk kutuları senin işini görecektir. Bizim işimizi inanılmaz bir şekilde kolaylaştırıyor (değil mi Hüseyin'im!).
3- Bu konuda ayrıntılı bilgi Bkz. Sıkça sorulan sorular!
4- Ekstra bir programa gerek yok. Çevirmeli ağ penceresinde üst menülerden 'bağlantılar'a gir. Orada en altta 'ayarlar' seçeneğini seç. 'Yeniden çevir' kutucuğuna işaret koy ve adede 1-100 arası bir sayı gir.
Benden de İzmir'e kucak dolusu selam ve sevgiler (en çok da teo ve zu'ya :).

Gök kuşağının 8. rengi olmakla kalmayıp özde değil sözde birinci olan dergileri geride bırakan GameShow'un değerli yazarı Engin Âbla;
10 Ocak 1998
Ablam lafı fazla uzatmadan (uzattım bile) sorulara geçiyorum. Vatana millete hayırlı olsun!
Önce bilgisayarım:
166MMX, 32 MB RAM, 1.7 GB HDD, 16 X CD-ROM Lite On, 4 MB Ekran kartı, Creative Soundblaster 16, Flagpoint3D
1- Yeter be patlıyorum! 3D kartı diye aldık şu Flagpoint'i hiçbir oyun desteklemiyor. Alacam düzgün bir 3DFX kartı Diomand Monster falan. N'oldu abla patlamak için yanlış bir konu mu seçtim? Yoksa yanlış bir zaman mı? Acep kaça patlar? Yararı olur mu?
2- Upgrade için erken mi? Değilse kaça patlar? Babamın fabrikaları ve gemileri yok?.
3- Şimdiye kadar ses kartımla ilgili hiçbir sorunum olmadı. Ama son günlerde Windows'tan ses gelmiyor, oyunlarda da aynı şey geçerli. Buna rağmen müzik dinlediğimde oldukça güzel bir şekilde dinleyebiliyorum. Ayrıca bu olay bilgisayarımın kafasına estikçe oluyor. Arkadaşım bütün bunların temassızlıktan olduğunu söylüyor. Sen ne diyorsun ablam?
4- Senin bütün anonslarına rağmen arkadaşlar(Deniz,Güven)hala CREATIVEin üzerine marka tanımıyorlar. Onlar için bir anons daha yapar mısın? Ayrıca köşende yazdığın vatandaşı uyandırıcı bilgiler için sağol.
Saygılar,
Ayberk "Bir cevabınız olursa kardeşinize sorun bakalım!" Ekşioğlu

Tatlı çocuğum Ayberk;
1- Senin o 3D kartı dediğin Flagpoint sanırım 4 MB olan ekran kartının markası ve sen yanlış anlamışsın. Patlamak için şu anda en doğru sayılabilecek konulardan birini seçmişsin. Hemen patla ve git bir 3D kart al. Markası çok önemli değil. Diamond monster olabileceği gibi fiyatları ucuz ve performansları Monster'dan pek de farklı olmayan Typhoon3D ya da Orchid3D'i seçebilirsin. Hangisi olursa olsun ama biri mutlaka olsun.
2- Senin bilgisayarında şu anda upgrade edilmesi şart olan bir şey yok gibi gözüküyor. 3DFX kartını da aldın mı ideal bir oyun makinasına sahip olmuş olursun.
3- Temassızlıktan olma ihtimali var tabii ki. Ama öncelikle ses kartın çalışmadığı zamanlar device manager'dan ses kartının düzgün olarak çalışıp çalışmadığını kontrol etmen gerekir.
4- Bundan bir kaç sene önce avrupanın en güvensiz orta sınıf otomobili olarak Opel Omega seçilmişti. Buna rağmen Opel Omega ile kaza yapıp ölmeyen kişi çok olmuştur. Bu Opel Omega'nın güvensiz bir araba olduğu gerçeğini değiştirmez. Onların başına da her

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

hangi bir sorun gelmemiş olması o CDROM'un kötü olduğu gerçeğini değiştirmez. Bilmem yeterince açık oldu mu!

Canımdan çok sevdiğim Engin Ablacığım,
Köşene başlarken yazdığın yazıları okuduğum zaman, sende kendimden birşeyler buluyorum ve severek okuyorum. Aslında sana daha önceden mektup yazacaktım dertleşmek için. Bu tür sorunlar için rahatsız etmiş olmaktan pek de memnun degilim. Biliyorum ki sen Gameshow'daki en duyarlı, en halden anlar kişisin. Sanırım bana da biraz anlayış gösterirsin. Ben bilgisayarımı edineli çok fazla olmadı. Ve bilgisayarımı en çok Internet'e bağlanıp sörf yapmak ve chat yapmak için kullanıyorum. Bunun dışında bir kaç ufak ayrıntıdan çok fazla da bilgim yok. İnşallah sorularım çok komik değildir. Sorularıma geçmeden önce bilgisayarımın özelliklerini belirteyim (faturadan aynen geçiriyorum). Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 1 GB Hardisk, 14 inch Liteon monitor, Microsoft mouse, Liteon CD-ROM, 33.600 Apache Modem ve bir sürü ufak tefek şey mevcut. Sorularım çok basit olabilir ama sorabileceğim başka biri de yok.
1- İki gün önce bilgisayarımda bir arıza oldu ve okuldan bir arkadaşım yapabileceğini söyledi. Biraz kurcaladı ve kımıldamayan mouse işaretini düzeltmeyi başardı. Ama sonradan farkettim ki, Internet'e bağladığım zaman mouse işaretim kımıldamıyor. Şu anda hala öyle. Dediğim arkadaşım da bunu düzeltemedi. Ne yapacağımı şaşırdım, bir çare.
2- Ben Internet Explorer 4.0 kullanıyorum ve bazen açarken hata verip açılmıyor (Internal Error??). Bilgisayarımı açıp kapamak zorunda kalıyorum. Acaba modemden mi, yoksa ben bir hata mı yapıyorum?
3- Kızların bilgisayarla ilgilenmesi neden bu kadar garip karşılanıyor. Bütün erkek arkadaşlarım duyunca şaşırıyor, bazıları da dalga geçmeye çalışıyor. Sana da oluyor mu böyle? (tabii sen herşeyi bildiğin için şıp diye cevap veriyorsundur ama benim öyle bir şansım yok ki)
4- Ben de Internet sayfaları hazırlamak istiyorum, hangi programları kullanmayı öğrenmem gerekir?
5- Benim modemimden daha hızlı modemler var. Acaba onlardan aldırsam Internet'de dolaşma hızım artar mı?
Engin Ablacığım, bu sorunlardan bazıları çok önemli farkettiğin üzere. Dilerim daha başka konularda konuşma fırsatı buluruz sonra. Şimdilik hoşçakal diyorum ve Gameshow'un inşallah yine ayın birinde çıkmasını diliyorum (çabuk cevap alabilmek için). Ablama Sevgiler.
Seda GÜNER

Minik prensesim Seda;
Senin gibi tatlı bir kızdan bilgisayarla ilgili bir mektup gelince ne kadar sevindim anlatamam. İnşallah senin bu hareketin diğer bütün bayanlara örnek olur da, bilgisayar kullanımı bayanlar arasında da yaygınlık kazanır. Hem böylece sen ve ben yanlız kalmamış oluruz. İltifatların için çok teşekkür ediyor ve cevaplara geçiyorum:
1- Mouse'unun bağlı olduğu com portu ile modeminin com portunun irq ları çakışıyor. Yani basitçe şöyle düşün: Bir yol var ve o yola sadece bir araba sığabiliyor. Bu mouse'un yada modemin. Normalde mouse o yoldan gidiyor. Ama modemin devreye girdiğinde yani yolu modemin devraldığında mouse'un gidecek yolu kalmadığı için devre dışı kalıyor. Çözümü ise basit (belki sana göre değil ama!): ya modemin ya da mouse'un irq su değişecek. Yani ikisi de ayrı yollardan soruınsuzca gidecek.
2- Bir programın adının başında "Microsoft" görüyorsan bu veya bunun gibi hatalara rastlaman gayet doğal! Ve unutmaman gereken bir şey daha var. Bu gıbı hataları düzelten patchler (yama diyesim gelmiyor) genelde firmaların web site'larında bulunabiliyor. IE 4.01 patch'i senin bu sorununu büyük bir ihtimalle çözecektir (benimkini çözdü):
3- Vallahi aslına bakarsan erkekler bu konuda pek de haksız sayılmazlar. Hayır onların tarafında olmak istemem ama kızlar genelde bilgisayarla, daha doğrusu teknolojik hiç bir şey ile ilgilenmiyorlar. Keşke aksi bir durum söz konusu olsa!
4- Bu sorunun cevabını aşağıdaki satırlarda bulabilirsin.
5- Hayır. Şu anda Türkiyedeki bütün internet hizmet sağlayıcılar maksimum 33.600 bps hızı destekliyorlar. Yani senin daha hızlı bir modeme sahip olman hiç bir şekilde sana hız artışı sağlamayacaktır.
Sıkça sorulan soruları bu ay da unutmadık. Bir iki bişeylere, ucundan kenarından da olsa değindik. Buyrun bakalım:

3DFX'i anladık da 3DFX 2 ne ola ki?
3DFX 2 3DFX'in yenisi. Eski versiyonundan 3 kat daha hızlı bir chipset. Tabii ki oyunların desteklemesi şartıyla. Ben şu ana kadar "ben 3DFX2'yi desteklerim" diyen oyun görmedim. Bu chipsete sahip birçok kart var piyasada. Fiyatları pahlı olduğu ve oyun desteği az olduğu (eski versiyonu destekleyen oyunlar destekliyor fakat eski performansla) için şimdilik almanızı tavsiye etmem.
Piyasada bir sürü game pad var. Geçen gün 6 butonlu bir pad aldım fakat oyunlarım bir türlü desteklemiyor. Ne yapmalı, ne etmeli?
Windows'95 4 butona kadar olan joypad ve joystickleri sorunsuz olarak destekliyor. Sorun 4 butonun üzerine çıkınca başlıyor. Standart olmadığı için Windows tanımıyor. Böyle bir joystick veya joypad alacaksanız disketinin olmasına dikkat edin yoksa elinizde patlar. Tavsiyem Microsoft Sidewinder Gamepad.
Şu titreten joystickler de neyin nesi, oyun oynamak zevkli mi?
Tek kelimeyle mükemmel! Oyun oynarken gerçekten "hissedilebiliyor". Fiyatlari biraz yüksek ama gerçek oyun zevki için tartışmasız en iyi yardımcılarınızdan biri olacaktır (bir numarada 3DFX var ehehe).
Pentium II almanın vakti geldi mi?
Aslına bakarsanız geldi gibi ama tam olarak değil. Sebebine gelince: Devamli olarak köşeyi takip edenler hatırlayacaktır. Bir kaç ay önce Pentium II'ye geçmenin o zaman için akıllıca olmayacağını söylemiştim. Öyleydi de. Aradan 3 aydan kısa bir süre geçmesine rağmen, o günden bu güne büyük fiyat düşüşleri oldu. O zamanlar 500 doların üzerinde olan Pentium II 266 işlemci şimdilerde 300$ civarında. Fiyatlar haziran sonlarında daha da düşecek. Ama daha önceki döneme göre düşüşün oranı daha az olacak. Şu anda Pentium II ye geçilebilir.
Benim CDROM'umun üzerinde 32X max yazıyor. Bu ne demek?
32X CDROM'unun hızı. Yani bir hızın saniyede 150 Kb transfer hızı olduğunu düşünürsen 150 x 32 = 4800 Kb transfer hızı demek oluyor. Ama belli bir hizin üzerindeki CDROM larda bu hız maksimum hız oluyor. Yani CDROM her zaman o hızda data transferi yapmıyor. Hangi marka CDROM olursa olsun bu böyle.
DVD-ROM almalı mı? Almayıp da ağzımız sulana sulana bakmalı mı?
DVD sürücülerin fiyatları o kadar düştü ki benim bile alasım geliyor desem yeri var. Şu anda piyasada 300$ civarında -hem de kartı ile birlikte- DVD sürücü bulmak mümkün. Alınır mı, alınır da sonra ne yapılır. Henüz oyunların DVD versiyonları çıkmaya başlamadı. Filmler de bulunabilse bile çok yaygın değil. Alınır süs olarak duru gibi bir durum var yani. Siz almayın en iyisi, ben alınca hep beraber alırız :).
WEB sayfası yapmaya başlayacağım. Nelerim olmalı (hardware ve software olarak)?
Öncelikle süper fikirlerin olmalı. Sonra süper bir sabrın olmalı. Diğerleri daha sonra geliyor. Bunlar varsa iyi bir programın olmalı. En bilinen program FrontPage olsa da işin uzmanları HomeSite diyorlar. Ben ikisine de şöyle bir baktım. FrontPage kullanımı daha kolay bir program olmasına rağmen, HomeSite daha profesyonel gibi gözüküyordü. O zamanlar İstanbulda olan sevgili kardeşim Timur'a sorduğumda onun da benimle aynı fikirde olduğunu gördüm. Tabii ki bu iki programla da bitmiyor. Hot Dog vs. gibi yüzlerce program daha var ama bu ikisi en iyileri. Software olarak bir de iyi bir grafik işleme programına ihtiyacınız olacak. Paranız çoksabir Photoshop yakışır. Paranız yoksa Paint Shop Pro ya talim edeceksiniz. Hem de beleşe... Hardware olarak da Internet'e bağlanmak için bir modeme ihtiyacınız olacak (doğal olarak). Hardware olarak bir de -maddi sıkıntılar had safhada değilse- scanner'iniz olsa fena olmaz. KDVsi dahil 130$ civarına bir scanner'e sahip olabilir, istediğiniz resimleri web sayfanıza koyabilirsiniz. Bitmeyecek galiba dedim ama bitti galiba. Ben yine geleceğim. Beni beklemeyi ve özlemeyi ihmal etmeyin derim. Siz ne dersiniz bilemem. Gittim.
Special Thanks to....
Hüseyin (sen bilirsin abim bu teşekkürün sebebini :),
Zebani (Her ne kadar sevgilim saçmalıkları yapsa da) Overdose'un **GameShow** hayatına renk (!!!) getireceğini düşündüğümden,
Banu Rahatlatıcı kahve terapileri için.

☒ENGİN "kız vallahi yazı yazıyorum, inat değil" ABLA

Günler ve geceler geçmek bilmiyordu. O garip çölde geçirdiğim ilk akşam düşündüğümün aksine çok zor geçti. Garip dememin sebebi durup dururken yağmur benzeri renkli bir sıvının gökte aniden ortaya çıkan deliklerden yağmaya başlaması veya bir anda yerden onlarca renkli çiçeğin çıkması değildi!

Faerun'un devasa çölü Anauroch'da olmadığımı, daha doğrusu Aber-Toril gezegeninde olmadığımı anlamam da çok uzun sürmedi. İlk gece Mystra'ya büyü için dua ettiğim zaman onun varlığını hissedememiştim.

Bir öğle vakti, vakitten emin olamıyordum, çünkü tam tepede duran mor güneş batmaya başlarken bir anda gökyüzünde ondan daha küçük başka bir renkte güneş beliriyor ve akşama kadar bu böyle devam ediyordu, hocam Pryonet'den öğrendiğim şeyleri hatırlamaya çalışarak sonu belli olmayan yoluma devam ediyordum. Kafam, hocamın boyut teorileri ile o kadar doluyduki bastığım kumum bir anda yerden yükselerek ayağımı kavradığını çok geç fark ettim. Sol ayağımda bir çekiş hissettiğimde refleks olarak kendimi hemen sağa attım. Kumun ayak bileğimi kavrayışı normal bir kumdan daha sertti ve dengemi sağlıyamayıp burun üstü yere düştüğüm zaman üzerinde ki kum yüzünden sesi biraz bastırılan ayak bileğimin kırılma sesini duydum. Ahhhhh! Acı dayanılmazdı. En son bir yerimi böyle kıralı ne kadar olmuştu, 100 yıl mı?... Ayağım ilk tuzağa düştüğü şekil ve yönde! dururken ben 90 derece kadar yamulmuştum.

Beni tutan şeyin ne olduğunu incelemek için baktığımda hiçbirşey göremedim. Fakat bir anda yerden devasa bir şey çıkmaya başladı. Kumun altında yaşayan ne gibi yaratıklar vardı? Hafızama hiçbir isim gelmiyordu.

Kum yavaş yavaş yükseldikçe kumun altında birşey olmadığını, ortaya çıkan şeyin tamayle kumdan oluştuğunu gördüm. Boyu dört metre civarındaydı. Şekli insan şekline dönüşmüştü ama yüzü dümdüz, el ve ayakları da şekilsizdi. Yüce Mystra... Bir Sand Elemental'di bu. Bana bir anda ortaya çıkan ağzından "Nnierdreeee" diye bağırdığında kalbim yerinden çıkıcak sandım.

Bu heyecana daha fazla dayanamazdım. Orada kalıp beklemeyede niyetim yoktu. Aramızda tanıştığımıza memnun oldum tarzı bir muhabbet geçmiyeceğine de emindim.

İki kolunu bana doğru uzattığı zaman yerde yuvarlanıp kendimi uzağa fırlattım. Ayağım zonklamaya başlamıştı. Elemental'in ellerinden büyük bir kuvvetle çıkan kumlar benim az önce olduğum yeri bombardıman ederken, toz duman arasında, oraya düşürdüğüm dagger'ımın erimeye başladığını gördüm. Bu nasıl bir saldırı şekliydi böyle. Yüksek ısılı kum bombardımanı!

Ayağa kalkıp kaçmaya çalıştım ama başaramadım. Bane'in oğlu!!! Birşey beni olduğum yere mıhlamıştı. Hareket edemiyordum. Hayır! Hayır! Herşey böyle bitemezdi. Büyülerim ve hiçbir şeyim yokken kendimi nasıl savunabilirdim. Haayııırr!!!

Oradan kurtulmak için herşeyi yapabilirdim. Fakat hareket edemez bir halde, büyü materyallerimden ve büyülü eşyalarımdan arındırılmış bir şekilde ne yapabilirdim. Kapana kısılmıştım...

O panik içinde aklıma birşey geldi. Onun varlığını kafamdan o kadar uzun bir süre atmaya çalışmıştım ki orada olduğunu bile unutmuştum. Ellerinde hiçbir büyü materyali kalmayan büyücülerin kendi yaşam enerjilerini kullanarak büyülerini yapmalarındaki sır... Çok az büyücü ve cleric tarafından bilinen ve çoğu tarafından yasaklanmış olan "Ritual of Da'Shakkul"...

Bu durumdan kurtulmak için bunu bile göze alabilir miydim acaba? Yerde hareketsiz bir şekilde duruken yerden iki tane daha elemental çıktığını fark ettim. İlkinden daha kısaydılar. Bana az önce saldıranda ellerini havaya kaldırmış garip hırıltılar çıkarmaya başlamıştı. Hep beraber bir tarafa doğru bakıyorlardı. Mor gökyüzünde uçan ve bize doğru yaklaşan birşey vardı. Kırmızı pelerini rüzgarla savruluyordu. Bu herneyse benim için geliyordu. Belki beni buraya hapseden kişinin veya şeyin ta kendisiydi. Ama bu durumda ona karşı hiçbirşey yapamazdım. Yaralı ve büyüsüz bir durumdaydım.

İkinci defa düşünmeden "Ritual of Da'Shakkul"'a başladım. Sağ baş parmağımı avucuma bastırdım. Tırnağımla avucumu kesip akan kanı üzerime ve yere sürmeye başladım. Sol elimlede aynı şeyi yaptım. Kumun üzerine kanlanan sağ işaret parmağımla sadece benim görüp anlıyabileceğim minik semboller çizmeye başladım. Birkaç saniye sonra buradan kurtulmuş olacaktım. Büyünün üzerimdeki etkisini hissetmeye başlamıştım. Kaslarım kasılmaya nefes alıp verişim hızlanmaya başlamıştı. Biri kafama çekiçle vurmuş gibi başım ağrıyordu. Son bir kez daha düşünmeden büyülü sözlere başladım. Katoz... Malmimnan... Amantos...

Konsantrasyonum bir anda uzaktan gelen bir çığlıkla bozuldu. Uçan kırmızı pelerinliden gelmişti ses. Bize daha da yaklaşmıştı. Sand Elementalleri bana karşı uyarıyor gibiydi. Ne yaptığımı anlamış olamazdı. Bu imkansız...

Hemen son sözleri söylemeye çalıştım fakat çok geç kalmıştım... Bir anda Sand Elemental'in elinden çıkan kumlar ağzıma ve burnuma girip son sözleri daha ağzımda oluşmadan yok etmişlerdi.

İçimde oluşan, bir büyüye çeviremediğim saf büyü enerjisi beni içten yok etmeye başlarken ağzıma ve burnuma giren kumlarda beni boğmaya başlamıştı.

Demek ki sonum böyle olacaktı.

Denthanal... Morimoto... Ambrahuana...

İntikamımı alın dostlarım...

Size en sonunda kavuşmuş olduğumuz bahar ayından merhabalar diyorum. Havalar ısındı. Okullar kapandı sayılır. Benim okul Haziran sonu kapanıyor da. Yaz tatili ile aranızda ÖYS veya benim gibi 13 tane final var. Tabi hiçbirşey de olmıyabilir.

Bilmiyorum fark ettiniz mi? FRP köşemiz artık daha çok sayfa. MEG geçen hafta research'ünü tamamladığım en son Power Word büyüme dayanamıyaraktan sayfa sayımızı artırdı. Bunun dışında Magic oynayanlar için bir sürprizim daha var. O da artık dergide Magic köşesinin de olduğu. Büyüm bayağı işe yaramış di mi?

Sayfa sayımız da arttığına göre ben şimdi herşeyi istediğim gibi kısaltmadan yazabilirim. Bir rehavet çöktü üzerime valla. Geçen ay ilk kısmını yazdığım Red Wizardların hikayesini bu ay noktalıyorum. Uzanın koltuğunuza ve ulaşılamaz doğunun büyücülerinin sırlarını doğru bir adım daha atın.

Red Wizard'lar bağımsızlıklarını sağladıktan sonra kendi krallıklarını kurma çalışmalarına girdiler. Yaptıkları ilk iş savaşta kullandıkları Demon'u geldiği yere geri göndermek oldu ki bu çaba en az birkaç tane büyücünün ölmesine sebep oldu. Bundan sonra ilk yaptıkları şey kendilerine bir başkent seçip adını Eltabbar koymak oldu. Kimileri bu adın savaşta kullanılan Demon'ın adı olduğunu söyler. Red Wizard'lar başkenti de kurduktan sonra yeni ülkelerini yönetmeye başladılar. En başta Red Wizard'lar bir konseyde toplanıp gerekli kararları vererek ülkeyi hep beraber yönetiyorlardı. Neredeyse tüm büyücüler yeni çıraklar alıp başka büyücüler kiralayarak kendi güçlerini arttırmaya çalışıyorlardı. Hala Mulhorand'da olan ve isyanda rol almamış birçok büyücüde daha özgür yaşayıp büyüye daha çok vakit ayırabilmek için Thay'e göç etmeye başlamıştı.

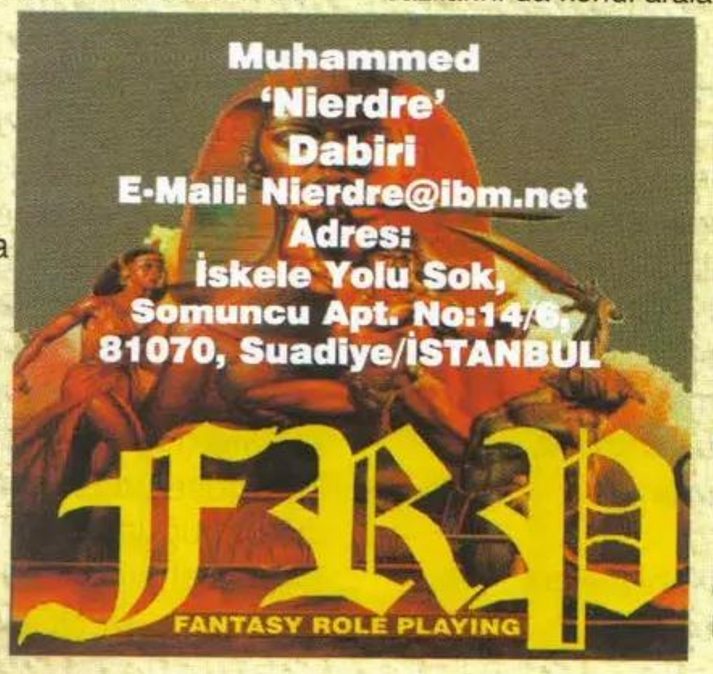
İlk yüzyıl içinde büyücülerin sayısı o kadar artmıştı ki artık ülke bir konsey tarafından yönetilememeye başlamıştı. Tamam birçok şey hala tartışılıp yeni kararlar alınabiliyordu ama bu haftalar sürüyordu. Bundan başka büyücüler çok da iyi devlet adamları değillerdi. İyi büyücü olabilmeleri için sürekli araştırmalar yapmalı ve yeni büyü sistemleri geliştirmeliydiler. Tabi bu da devlet yönetimine kafa patlatmak için çok az zaman bırakıyordu.

Bütün Red Wizardlar aynı sorundan dert yandığı için şu anki sistemi geliştirdiler. Thay 11 adet bölgeye yani Tharce'lere bölündü ve bunların başına da onları yöneticek Tharcion veya Tharcionessler getirildi. Onların başına da büyücülerin arasından seçilen Zulkirler getirildi. Yani her bölgenin başında sadece bir Zulkir, onların emrinde bölgeyi yöneten de bir Tharcion veya Tharcioness vardı.

Thay'in bağımsızlıktan sonraki bu yılları tamamiyle iç çekişme, komplo ve komşu bölgeleri ele geçirmek için bir araya gelmek gibi olaylar zincirinden ibarettir. Bunların dışında ortaya çıkan ilk büyük sorun Thay yeni sisteme geçerken çıkmıştı. Thay'in sadece Zulkirler tarafından yönetileceği kararına isyan eden diğer büyücüler güçlerini birleştirerek bu sistemi daha ortaya çıkmadan yok etmeyi denediler. Fakat çok düzensizlerdi. Kendi aralarında savaşanlar, hepsini alt edip kral! olmak isteyenler... Zulkirler yıllarca onlara karşı savaşarak ve bazılarını da kendi aralarına sokarak mücadele ettiler ve kendi düzenlerini yaklaşık 40 yıllık bir süre zarfında kurdular.

O günden bu yana Red Wizardlar yaşamları için gerekli gördükleri şeyleri ticaret yaparak veya çalarak elde etmeye başladılar. Aslında ihtiyaç duydukları şeyleri üreten yerleri ele geçirip yönetmeyi tercih ederler. Bu yüzden de Zulkirler ve Tharcionlar sürekli ordu toplayıp bir yerleri ele geçirme planları yapmaktadırlar. Bu ele geçirilicek yerler düşman toprakları olduğu gibi diğer bir Zulkir'in bölgesi de olabilmektedir. Bazı Tharcionlar'ın, emrinde bulundukları Zulkirden habersiz planlar yaptıkları da olmuştur ama bu gerçek ortaya çıktığı zaman yaşamları pek de uzun sürmemiştir. En azından bir insan olarak!

Şu an Thay'de diğer bölgeleri ele geçirme planı yapmayan büyücüler, devamlı dış bölgelere savaş planları yapan büyücülerin aslında Thay'i komple



ele geçirmeye çalıştığını ya da savaşma bahanesiye büyük ordular toplayıp diğer Red Wizardları öldürmeye çalıştığını düşünürler. Bunun dışında kalan büyücüler ise böyle bir planın varlığından haberdar olurlarsa onu sabote etmeye veya planı asıl yapan kişiyi yok edip sonunda kendilerini galip çıkarmaya çalışırlar. Yani kısaca bu Zulkirlerin hayatı paranoyak bir kısır döngüdür. Aslında onların tek sorunları birbirlerine güvenmemeleri. Bu korkunç güçlerini birleştirip kendi kişisel çıkarlarını bir kenara bıraksalar onların karşısında çok az krallık durabilir. Belkide bütün Faerun'u onlardan kurtaran tek şey de bu güvensizliktir...

Aylar önce Red Wizardların oyun istatistiklerini vermiştim. Şimdi yeri gelmişken ufak bir hatırlatma daha yapayım dedim.

Red Wizardlar her zaman için bir sınıfta specialist'dirler. Normal specialist büyücülerin aksine her level başına bir değil iki bonus büyü alırlar ama ezberliyecekleri bu iki bonus büyü onların specialist oldukları sınıftan olmalıdır. Yani 1. level bir Mage 1 büyü yapar, 1. level bir specialist 2 büyü yapar ve 1. level bir Red Wizard da 3 büyü ezberliyebilir. Eğer bu sınıflar 5. seviye olsaydı sırayla 4/2/1, 5/3/2 ve 6/4/3 adet büyü ezberliyebileceklerdi.

Kendi sınıflarından bir büyüye save atmak zorunda olurlarsa saving throw zarlarına +2 bonus alırlar. Bir Red Wizard'ın büyüsüne maruz kalan da -2 penaltı ile save atmak zorunda kalır.

Kendi sınıflarından bir büyü öğrenirken +25% bonus, diğer sınıflardan büyü öğrenirken ise -25% penaltı alırlar. Normal specialist büyücüler gibi zıt bir sınıftan hiçbir zaman büyü öğrenemezler.

Zulkirler ise her level başına iki değil tam üç fazla büyü alırlar. Onların yukarıdaki örnekte olduğu gibi saving throwları +2/-2 değil +3/-3 olur.

Bütün Red Wizardlar ve Zulkirler kendi sınıflarının zıttı olan bir büyüye karşı save atmak zorunda kalırlarsa -3 penaltı alırlar. Mesela bir Necromancer'a ilüzyon büyüsü atarsanız -3 ile save etmek zorunda kalır.

Bunun dışında bir avantajları daha var. O da uzman oldukları büyü sınıfına zıt olan büyü sınıfına giren büyülü eşyaları kullanabilmeleri. Yalnız bu eşyayı kullandıkları zaman aletin %25 çalışmama veya bir Wild Surge yaratma imkanı var. Çoğu Red Wizard kendisini büyüde usta olarak gördüğü için kullandıkları bir eşyanın çalışmaması onlara büyük utanç getireceğinden en zor durumlar dışında pek bu olaya yanaşmazlar.

Bütün bunlara ek olarak söyliyebileceğim, Red Wizardlar'ın sadece NPC olabileceği. Üzgünüm...

Size Eltabbar adını unutmayın demiştim öyle değil mi? Şimdi sizlere Eltab, Tanar'ri Lord'unun oyun istatistiklerini veriyorum.

Eltab... **Climate/Terrain:** The Abyss, **Frequency:** Unique, **Organization:** Planer Ruler, **Activity Cycle:** Any, **Diet:** Carnivore, **Intelligence:** Supragenious (19-20), **Treasure:** G*5, **Alignment:** Chaotic Evil, **No. Appearing:** 1, **Armor Class:** -8, **Movement:** 18, **FL** 36 (B), **Hit dice:** 37, **Thaco:** 1, **No. of Attacks:** 1 or 2, **Damage Attack:** By weapon or 4d8/4d8, **Special Attacks:** Terror, impalement, death gaze, Special **Defenses:** +3 or better weapons to hit, **Magic Resistance:** %80, **Size:** L (15 feet tall), **Morale:** Fanatic (17-18), XP **Value:** 39.000

Eltab sürekli olarak Fear aurası yayıyor. Turn'de bir kere bir adet Death Gaze yapabilir. Baktığı kimse Death'e karşı save atmalı, aksi takdirde anında geberir.

Silahsız döğüşürken iki pençesini kullanır. Bunların herbiri 4d8'lik zarar verir. Eğer iki saldırısı da tutarsa, Eltab döğüştüğü kimseyi kaldırıp boynuzlarına geçirebilir. Bu da 3d10'luk zarar verir.

Şimdi gelelim Mösyö Eltab'ın kısa bir geçmişine... Eltab bildiğiniz gibi Thay'in Mulhorand'dan ayrılmaya çalıştığı bağımsızlık savaşında ortaya çıkmıştı. Bu savaş 922'deki Thazalhar savaşıydı(Şu an 1370). O savaştan sonra Eltab'ın Red Wizardlar tarafından geri gönderildiğine inanılıyordu ama asıl gerçek herkesten saklanmıştı. Eltab, Red Wizardlar tarafından Eltabbar şehrinin altına hapsedilmişti. Eltabbar şehride öyle değişik bir şekilde kurulmuştuki, şehirdeki yolların şekli Eltab'ı tutsak eden büyüyü oluşturan sihirli semboller şelindeydi.

Bu güçlü büyünün tek zayıf tarafı, Eltabbar şehrinin herhangi bir yerde bulunan herhangi bir haritasının yok edilmesi halinde sembollerin gücünü kaybetmesi idi. Bu yüzden şehrin haritasına sahip olmak Thay'de yasaklanmıştı. Ama bu yasak yine de başka ülkelerdeki haritaların çoğalmasını engelliyemiyordu.

Son yüzyıl içinde daha sık olan depremleri halk tektonik hareketlere bağlarken Red Wizardlar bu sarsıntıların sebebinin git gide güçsüzleşen büyüden kendisini kurtarmaya çalışan Eltab'ın sebeb olduğunu biliyorlardı. Peki sonra ne oldu... Anlatayım.

Zulkir Szas Tam (Lich, 29. level Necromancer) yüzyıllar boyunca Thay'i ele geçirme planları yapıyordu. En sonunda bütün planlarını rayına oturtunca hemen işlere başladı. En başta birçok Tharcion ve Zulkirler Lauzoril (22.level Enchanther), Nevron (24.level Conjurer) ve Aznar Thrul (23.level Invoker) ile anlaşma yaptı. Bunlar diğer Zulkirlerin dikkatini başka yere çekerken aynı zamanda Rashemen'i ele geçirme planları yapıyorlardı. Orayı ele geçirdikten sonrada bütün diğer Red Wizardları öldürüceklerdi. Bütün bu sözde ortaklar asıl amaçlarının bu olduğunu sanıyordu. Ama çok yanılıyorlardı...

Szass Tam'ın asıl planı Eltab'ı kontrol etmekti. Onu hapis tutan büyünün zamanla gücünü kaybettiğini anlayınca bu planı yapmıştı. Eltab'ın gerçek adını bilmesi, onun zaten Toril'de olması ve korkunç bir güce sahip olması Szass Tam için yeterli sebeplerdi.

Onu kontrol etmesini sağlıyacak büyüleri yapması dokuz ay sürecekti. Sekiz ayın sonunda en son vuruşunu yapmalıydı. Ortaklarının düşündüğü gibi onları orduları ile Rashemen'e gönderdi. Fakat Szass Tam bu savaş planlarının bir şekilde düşmanların eline geçmesini sağlamıştı. Böylece onlar hazırlıklı olacaklar ve biraz da şansla ortaklarının ordusunu bozacaklardı. Peki Szass bundan ne çıkar sağlıyabilirdi?

Onların yenilgisi tüm Thay'de duyulunca neutral olan veya Laurozil, Aznar veya Nevron'u savunan Tharcionlar onları bırakıp Szass Tam'a destek vereceklerdi. O da Eltab üzerindeki son büyüsünü yapıp onu kontrol ettiği zaman herşeyin sonu olacaktı. Tabi evdeki hesap çarşıya uymadı ve Aglarond'un kaliçesi Simbul (30.level Wizard), Thay'e çok güçlü ajanşlarını gönderip bunu engelledi. Üç Zulkir de savaşı kaybetti. Szass Tam da onlardan şanslı değildi. Eltab kaçıp kendi boyutuna geri dönmüş geride yaralı bir Szass Tam ve karışık bir Thay bırakmıştı.

Bütün bu olaylar 1367'de oldu. Günümüze kadar geçen 3 yılda Thay oldukça sessiz kaldı. Yakın bir zamanda Red Wizardların yeni bir saldırısını veya Eltab'ın intikam için geri geldiğini duyarsanız (ki bu kesin ama kesin olucak) şaşırmayın. Şu an mutlaka hepsi biryerleri ele geçirme planları yapıyordur. Bakalım bu sefer nereden patlıyacaklar?

Sevgili Muhammed,

FRP hakkındaki bilgilerim senin yazıların sayesinde katlanarak artıyor. Ama ben Diyarbakır'da yaşadığım için masaüstü FRP'siyle ilgili hiçbirşey'e sahip değilim. Bilgisayarımda en çok övülen FRP oyunlarını oynadım ama bunun masaüstü FRP'si kadar zevkli olmadığının farkındayım ve FRP ile ilgili hiçbirşeye sahip değilim senin köşende yazılanlar hariç.

Ben nasıl oynayacağım, neler gerekli ve bu gerekli şeytleri Ankara'da nereden temin edebilirim. Bana FRP'nin bilgisayarımda oynadığım kötü grafikli, birinci şahsın gözünden görülen ve sürekli adam öldürülen birşey olmadığını öğrettiğin için teşekkürler.

Eğer bulunuyorsa Diyarbakır'da FRP'cilerle görüşmek isterim. Tel: 224 35 86

(Unutmadan bu Diyarbakır'dan ilk mektup. Hani ilk mektupları yayınlarsın ya!)

Serhan "I want to be a Mage" Sahin, Diyarbakır

NIERDRE: İstanbuldan Diyarbakır'a selamlar diyerek açılışı yapıyorum. Ankarada ki FRP dükkanlarının ne adresini ne de telefonunu biliyorum ama GameShow'da çıkan reklamlara bakarsan sanırım birkaç tanesinin telefonunu bulabilirsin.

Bilgisayar FRPleri de o kadar kötü değil be. Mesela grafik özürlü eski SSI oyunları vardı. Bundan en az bi 5 yıl önce Amiga'da çıkmışlardı. Ben şahsen hala onları en iyi FRP oyunları olarak görüyorum. Ah ah. Bir bulsam onları tekrar Amiga'da geceli gündüzlü oynarım valla. Bulursam söz sana da göndericem.

Telefon numaranı yazdım. Umarım oynıyacak birkaç kişi bulursun. Eğer yazın falan İstanbul'a gelirsen Kamer'e uğramayı unutma. Kendine iyi bak.

Artık boyutlarda dolaşan bir tane daha büyücümüz var.

Merhaba Muhammed,

Uzun süredir yazamıyordum, üzgünüm. Ama ne varki sana her mektup yazışımda daha fazla şey öğreniyorum. İlk yazdığımda FRP'nin açılımını biliyorken şimdi (haa bu arada bu 4. yayınlamazsan küserim) Forgotten Realms Campaign Setting ve AD&D Complete starter Set sahibiyim. Frp olayını bize sevdirdiğin için saol varol. Arkadaşlarla (S. Çağatay - sana bir sürü faks atmış olması lazım (hemde aynı faksı (kağıda yazık canım (benim 16. kağıdım)))) FRP oynarken çok zevk alıyoruz fakat satranç taşları ile oynamaktan bıktık!

Sana birkaç tane sorum olucak (tahmin etmişindir herhalde). Piyonları nereden bulabilirim? Daha fazla set almak istemiyorum. BANA PİYON LAZIM!!!! Monster piyonu (Red Dragon, Zombie, Skeleton,...) nereden bulabilirim lütfen söyleeeeeee. Baştaki lafımı unut (küsmekle ilgili olanı). Mektubumu yayınlamak zorunda değilsin tabiki. Ama (bari(ne olur(lütfen))) sorunumu ve okuduğumu okuduğuna dair birşeyler yaz.

Not: Dergi böyle çok

daha güzel. CD falan vermeyin. Biz dergiyi böyle çok daha seviyoruz.
Not2: Tel no'mu veriyorum, lütfen yayınla. Maltepede FRP oynamak isteyen herkes 18:00 ile 21:00 arası 371 57 65 den lütfen beni arasın.
Özgür "?" Duruer, Maltepe, İstanbul
NIERDRE: Tamam tamam bağırma sana piyonları nereden alıcağını söyliycem. Ama iki şartla. Düzenli olarak mektup yazmaya devam ediceksin bu bir. Bir oyununuza beni çağırıp oynatmam için bana 30. level Wizard/ 27. level Cleric vericeksin bu da iki.
FRP minyatürlerini Ral Parthadan alman lazım. Şu an AD&D için minyatür üreten bir orası var. Bende en son 96 katalogları var. İçi tonlarca minyatürle dolu. Tabi bunları orjinal renklerinde boyamak için bir ton da boya var. Paladin mavisi, iç organ pembesi,elf yeşili... Seçmekte bayağı bir zorlanıcaksın.
Adresleri http://www.ralpartha.com. Bir bak bakalım aradıkların varmı.
Bu arada küsmedik dimi? Şaka bir yana beni gelişmelerden haberdar et yeter.
Sevgili Muhammed,
Ben 13 yaşında bir FRP'ciyim. Ben dahil 3 kişiden oluşan bir grubumuz var. Şu an DM benim fakat benden sonra DM olacak Hakan'dan fena tırsıyom her tarafı Red Dragon doldurucak diye. Ayrıca ne yazık ki oyunun çoğu birbirimize öküz demekle geçiyor. Neese...
1- Yazımın kusuruna bakma.
2- İzmir'de FRP malzemesi satan bir yer biliyor musun? Acilen Monstrous Manual'a ihtiyacımız var. Hatta sen bunu bana gönder! Parasını veririz.(Yüzsüzlük hat safhada!) Sahi fiyatı ne kadar?
3- Bana alınabilen animal'lar hakkında bilgi verir misin? (horse, falcon, hunting dog,...) & (A.C. Thaco, Damage, HP,...)
4- Muzaf'ım (öküzüm sana!(abi ben ettim, sen etme dövme beni. Anneee!) 3. level bir Ranger. Bir Heavy War Horse aldı, bende ona iki elinde lance tutmasına izin verdim. Bu ona saçma geldi. Sana?
5- Sayılardan birinde (hangisi unuttum) Claymore adlı bir kılıçtan bahsetmiştin yanılmıyorsam. Bu kılıç bizim Player's Handbook'ta yok. Bunun hakkında bilgi verebilirmisin? (Damage, Speed, Type,...)
6- Bizim Hakan'a Bard/Ranger olabileceğini söylemiş birileri. Bende yanlış:
a) Gelişmiş classlar aralarında multi-class olamaz,
b) Olsa bile acaip ballı zar gerekli,
c) Ballı zar gelse bile DM izin vermez.
7- Warrior class'ın diğer üyeleri olan Paladin ve Ranger specialist olabiliyor mu? Olmuyorsa ve DM izin verirse olabilir mi?
8- Mektubu yayınlamasan bile cevabını bana gönder (Monstrous Manual ile beraber!).
Bye Bye!
Cihan "The Angry" Artunç, Bornova, İzmir
NIERDRE: İki veya üç kişilik grupları her zaman çok sevmişimdir. Grupta çok fazla her sınıftan adam olmayınca hayatta kalmak için kendini maksimum kasman gerekiyor. Bu da oyunun heyecanını ve role playing imkanını bi o kadar da artırıyor. Bence tabi.
Hakan'ın bu Red Dragon sevdası nereden geliyor. Çocukken hiç Red Dragon'ı olmamış mı yoksa? Bizim çok şükür İstanbul'da yeteri kadar ejderhamız var. Hakan'a söyle bize burada biraz Fang ve Mist Dragon lazım.
1- Bakmadım. Yazın çok düzgün nesinin kusuruna bakiim ki? Tuvalet kağıdına yazmış olduğunu az daha anlamıycaktım.
Eğer vaktim olsaydı satın alıp sana bir tane göndermeye çalışırdım. Sanırım fiyatı ya $25.00 ya da $30.00.
2- İzmir'de hiç FRP dükkanı bilmiyorum. Sen GameShow'daki reklamları izle belki İzmir'deki bir dükkanın ilanına rastlarsın.
3- Bu hayvanların çoğunun Hit Dice'si 1-3, Thaco'ları da 17-19 arasında. Damage ise 1d2, 1d4 ve 1d6 arası değişiyor. Horseler ve doglar da kendi aralarında en az beşe ayrıldığı için tek tek hepsinin özelliklerini veremiycem. Sana harbiden bir Monstrous Manual lazım.
4- Normalde ata binen savaşçılar 1 tane lance kullanırlar. İki tane aldıkları zaman Thacolarına o kadar büyük bir eksi alırlarki, hedefe vuramamanın yanısıra at üzerinde durmaları bile bir mucize haline gelir, at savaş atı olsa bile.
Rangerlar ise Long Sword'dan öte silah kullanmazlar. Yani bana da öyle geldi.
5- Claymore Braveheart'da William'ın kullandığı silah, hemen en başta onu belirteyim.
Claymore, two-handed swordlardan biraz daha kısa ve Damage, Weight ve Speed'de Bastard Sword ile aynı özelliklere sahiptirler.
Fiyatı: 25 GP, Weight: 10 lbs., Type: Medium, Type: Slashing, Speed Factor: 8, Damage: S-M 2d4, L-2d8.
6- Yani birileri Hakan'a yanlış söylemiş. Gelişmiş class derken kastın ne mesela. Sadece Paladinler multi-class olamazlar mesela. Diğer bütün sınıflar en az bir opsiyonları olsa bile multi-class olabilirler.
Bardlar ise sadece Bard/Mage olabilirler.
7- Paladin ve Rangerlar Player's Handbook kurallarına göre specialist olamazlar ama Skills&Powers kurallarına göre olabilirler.
DM izin verdiği takdirde de olabilirler. Son söz herzaman DM'de biter. Eğer verdiğin karar oyunlarınızı daha zevkli hale getiricekse neden olmasın. Amaç da o değil mi zaten?
8- Bu mektubu yayınlıyarak Monstrous Manual göndermekten de kurtulmuş oldum. Görüşmek üzere...
Ankara'da tecrübeli FRP'ci arayanlar Onur Taner'i 439 61 62 den arasınlar.
Yine Ankara'da FRP'ci arayanlar, TED -6 M'de okuyan Samican'ı 266 62 92 den arasın.
❖Bakırköyde FRP oynayanlar Burak Kanar'ı 571 05 50 den arasınlar.
❖Merterde FRP oynamak isteyenler Engin Erdil'i 556 61 25 den arasınlar.
❖Gökhan Akdeniz... Kendi yarattığınız sistem hakkında yazdıklarını okudum. Bu kadar uzun ve detaylı birşey hazırlamak bayağı zaman ister doğrusu. Sorduğun soruları mektup yazıp cevaplamam biraz zor. Yazın İzmir'e geldiğimde oturup bol bol konuşuruz.
❖Fatih Çömez... Bursada FRP oynamak için Yasin'i 253 85 87 den ara. Sana yardımcı olucaktır.
❖Mustafa "Fremen" Ardıç... Eskişehirde okuyorum demişsin ama hangi okulda olduğunu, tel nonu, Eskişehir adresini kısaca insanların sana ulaşabileceği bir adres vermemişsin. Eskişehir Anadolu Üni., Sinema-TV bölümünde okuyan bir arkadaşım var. Adı Ümit Öncel. Onu bulmaya çalış.
❖Caner Sulubacak... Yukarda Özgür'ün telefon numaras var. Sizde Pendik'te olduğunuza göre niye görüşmüyorsunuz. Caner Sulubacak: 354 00 76, Pendik
❖Baran Güç... Fotokopilerini istediğin FRP sayfalarının sayıları neydi, tekrar bi söylermisin. Sınıf arkadaşlarına benden de selam söyle.
Mayıs'ın ikinci haftası olan buluşmaya gelen herkese çok teşekkür ediyorum. Son aylardaki en kalabalık buluşmamızdı. Bir sonraki buluşmada 13 Haziran Cumartesi saat 13:30' da Kamer Bilgisayar'da.
ÖYS'ye giricek tüm arkadaşlara Allah kolaylık versin. Sınavdan sonra çok daha özgür bir yaz tatili sizi bekliyor.
Kendinize çook iyi bakın.
"Live Long And Prosper"

☒Muhammed `Nierdre` Dabiri

MAGIC THE GATHERING

Dominaria'nın kollarına hoş geldin PlaneWalker... Eğer buraya kadar gelmeyi başarmışsan doğanın gücünü tap etmeyi öğrenmişsin demektir. İçinizde dünyamıza ilk defa gelen varsa. Kaos ve önüne geleni yakıp yıkmak için kırmızı enerjiyi dağlardan, ölüm ve terör için siyah enerjiyi bataklıklardan, beyin ve ilüzyon gücü için mavi enerjiyi adalardan, sadelik ve toprağın gücü olan yeşil enerjiyi ormanlardan ve iyileştirme ve savunma gücü olan beyaz gücü ovalardan çekiceksin. Bu kural her yerde olduğu gibi burada da aynı.

Ayağını gezegenimize bastığın zaman etraftaki mana'yı hissediceksin. Hepsi bir anda seninle bir link kurmaya çalışıcak. Çoğu bunda başarılı da olucak.

Gözlerini kapat ve etrafındaki yaşamla aranda bir bağ kurmaya çalış. Gücü neden aradığın sorusuna cevap ara. Bunların sonucuna ulaştığın zaman hangi renk enerjiyi daha iyi kullanabileceğini anlıyacaksın.

Bütün güç dengelerinde olduğu gibi burada da birbirine paralel ve zıt güçler söz konusu. Hangi güçlerin birbirine paralel ve hangilerinin zıt olduğunu yavaş yavaş anlayacaksın. Sakın tap etmeyi tam öğrenmeden bu güçlerin içine dalma. Paralel ve zıt güçlerin sana verebilecekleri çok da olsa, senden alacakları daha fazla olacaktır. Tabi bunların hepsini zamanla öğreniceksin. Şunu kafandan çıkarma. Burada hiçbirşey göründüğü gibi değil...

Doğru görüyorsunuz merak etmeyin. GameShow'da artık bir Magic sayfası var. İster uzun süredir oynuyor olun ister yeni başlamış olun, bu sayfa sizin için (bu da çok iddialı oldu).

Şimdi yardımınıza ihtiyacım var. Magic sayfası ne üzerine olsun. Magic oynayanların telefon&adresleri, belli bir kart arıyanların ve trade etmek isteyenlerin adresleri, en son magic ve turnuva haberleri dışında bu sayfalarda neler görmek isterseniz. Bu sorulara cevap vericek ilk yüz kişi arasında yapılıcak kurada kazanana...

Hal böyle olunca önce Magic'in kısa bir geçmişinden bahsedeyim dedim. Ardından şöyle ufak bir "Magic nasıl oynanır" olayına giricez.

Magic kart oyunu ilk olarak 1993 yılında Richard Garfiel tarafından ortaya çıkarıldı. İlk çıkan kart serisinin adı Alpha serisiydi ve 290 kart vardı. Çerçeveleri beyaz ve şu an fiyatı $150.00 olan Moxlar o zaman $8.00 (evet sekiz dolar), en pahalı kağıt ise $10.00 ile Nightmare idi.

Ondan kısa bir süre sonra Beta serisi çıktı. Toplam 292 kart vardı ve çerçeveleri siyah olarak basıldı. Bu yüzden en pahalı kartlar Beta serisindedir. Ama şu an Beta starter set alırsanız karşınıza ufak bir sürpriz çıkabilir. Alpha serisinden elde kalan kartlar Beta serisindeki kartlarla tekrar piyasaya verildiği için ihtimali çok çok düşük de olsa, aldığınız Beta kutusundan Alpha kartları çıkabilir.

Beta dan sonra Unlimited serisi 292 kartla geldi. Bununla beraber aynı zamanda Arabian Nights (78 kart), Antiquities (100 kart) ve Legends (310 kart) çıktı. Hemen ardından The Dark expansion (119 kart) ve Revised (296 kart)çıktı.

Yıl 1995 sonuyken Chronicles (125 kart) çıktı. Fallen Empires (102 kart) ve Homelands (115 kart) onu izledi.

1995 sonlarına doğru Revised'ın devamı olan 4th Edition 368 kartla piyasaya giriş yaptı. Hemen ardından Dominaria'nın buzul çağına girdiği Ice Age 373 kartla geldi. Ice Age'den kısa bir süre sonra 144 kartlık Alliances expansion'u basıldı.

Ne çok kart serisi varmış yaw...

Son bir yıl içinde de sırayla 5th Edition 434 kartla ve Mirage da yeni oyun kuralları ve 335 kartla çıktı. Ondan üç ay sonra Visions (167 kart) çıktı.

Weatherlight gemisi ve ekibinin macerasını anlatan hikayenin kartları da Weatherlight (167 kart), Tempest (30? kart) ve Stronghold (140 kart) serileri olmak üzere üçer aylık aralıklarla ard arda piyasaya sürüldüler. Weatherlight'dan hemen sonra yeni oyncular için 200 kartlık Portal serisi de çıkmıştı unutmadan ekliyeyim.

Şimdi sırada Exodus var. Exodus Pre Release Turnuvası, yani yeni bir seri çıktığı zaman tüm dünyada aynı gün yapılan tanıtım turnuvası, Haziran'ın ikinci haftası yapılıcak. Turnuvanın tam tarih, saat ve yerini öğrenmek için "Kamer Bilgisayar", "Gerekli Şeyler" ve "Perla Bilgisayar"'ı arayabilirsiniz. Numaraları dergide var.

Şimdi gelelim Magic nedir ne değildir sorusuna... Magic turn bazında oynanan bir oyundur. Oyuncular sırayla kendi turlarını oynıyaraktan sırayı karşı oyuncuya bırakırlar. Amaç iki oyuncunun da 20 olan canını sıfıra düşürmektir. Bir oyuncu bazı kartlar dışındaki tüm kartlarını sadece kendi turunda kullanabilir.

Oyun için her oyuncu kendisine en az 60 kağıttan oluşan bir deste hazırlar. Normalde bu destedeki kartların 40 adedi büyülerden, geri kalan 20 adedi de landlerden oluşur. Oyuna ilk kimin başlıyacağına yazı tura veya nasıl isterseniz öyle karar verilir.

Şimdi farz edelim iki oyuncumuz var. Ali ile Veli. İki oyuncuda 7 kart çekerler ve ilk oyuncu (Ali) bu 7 kartla hemen oyuna başlar. Kullanılan kartlarsa Graveyard denen masanın istediğiniz bir yerine ayarladığınız bölüme giderler.

Kartların ne kartı olduğu sol orta kısımlarında yazılmıştır. Kartlar şu kategorilere ayrılırlar:

Land; Büyüleri yapmak için mana çekeceğiniz, Island ve Swamp gibi enerji kaynaklarınız. Bunlara Basic Land denir. Birde Non-basic landler vardır. Non-basic landler size mana vermek dışında başka özellikleri de olan landlerdir. Tabi hiç mana vermeyen non-basic landler de vardır. Mesela bazıları düşman yaratıklarının size saldırmasını engellerken, bazıları da oyuna her iki elde bir bedavadan yeni bir land sokmanızı sağlar.

Summon Creature; Mananız ile düşmana saldırmak veya kendinizi savunmak için emriniz altına aldığınız yaratıkları gösterir. Summon Elf, Summon Goblin gibi...

Bu yaratık kartlarının sağ altlarında bir sayı vardır. Mesela 1/3 gibi. Buradaki 1 sayısı (power) o yaratığın saldırdığı oyuncuya veya başka bir yaratığa 1'lik bir zarar vereceğini, 3 sayısıda (toughness) bu yaratığın 3 canı olduğunu ve 3'lük zarar almadan ölmeyeceğini gösterir.

Oyuna bu yolla gelen yaratık Summoning Sickness'dan etkilendiği için geldiği el saldıramaz.

Sorcery; Sadece kendi sıranızda yapabileceğiniz büyüleri gösterir. Bu kısma giren yüzlerce büyü vardır.

Enchantment; Yapıldığı zaman etkisi oyunda sürekli olarak kalan büyülerdir. Mesela bir oyuncu Aether Flash enchantment'ini açarsa (bu enchantment oyuna gelen her yaratığa iki zarar veriyor) bu kart biri onu başka bir büyüyle yok edene kadar oyunda kalır.

Enchant Creature/Artifact; Enchant Creature oyunda olan bir yaratığın üzerine yapılan büyüdür. Bu o yaratığın gücünü artırabildiği gibi onun saldırmasını falan da önleyebilir. Enchant Creature sadece o yaratık öldüğü zaman veya biri o enchantment'i yok ettiği zaman yok olur (yani graveyard'a gider).

Instant; Instant büyüler sıranın önemi olmadan istediğiniz zaman yapabileceğiniz büyüleri gösterir.

Çoğu büyünün sadece kendi sıranızda yapılabileceğini söylemiştim. Sadece Instantlar ve altta açıklıyacağım Interruptlar diğer oyuncu/oyuncular'ın sırasındayken yapılabilir.

Interrupt; Bir özellikleri dışında tüm özellikleri Instantlarla aynıdır. Tek farkı Instant'dan da hızlı yapılmalarıdır. Sonra daha detaylı açıklayacağım.

Artifact; Renksiz kartlardır. Artifact büyülerini yapmak için belli renkte manaya ihtiyacınız yoktur. Herhangi renkten manayla yapılabilirler ve her renk desteye girerler.

Aynı zamanda magic oyunu kendi içinde belli fazlara ayrılmıştır. Şimdi bunları inceliyelim.

Untap; Untap fazında geçen el tap ettiğiniz, yani yan çevirip kullandığınız, kartlarınız eski hallerini alırlar. Artık tekrar kullanıma hazırlar.

Upkeep; Bazı kartlar oyunda kalmak için yani etkilerini sürekli göstermek için sizden sürekli mana veya başka şeyler isterler. Mesela mavi renkte 4/1 uçan Phantom Warriors kartı her el oyunda kalmak için için sizden bu fazda ona bir ısland manası ödemenizi ister. Bu durumda bir island'ınızı tap edip onu oyunda tutarsınız.

Bu tür kartları oyunda tutmak zorunda değilsiniz. İsterseniz o island manasını ödemeyip yaratığı graveyard'a gömebilirdiniz.

Upkeep'te etkisini gösteren kartlar sadece bu tür ücret isteyen kartlar değildir. Mesela bazı kartlar upkeep'te o oyuncuya 1 zarar verirken bazı kartlarda yine upkeep'te elinizden bir kart atmanızı sağlıyabilir.

Draw; kartınızı çektiğiniz fazdır. Normalde bir kart çekilir.

Main Phase; Şimdi istediğinizi yapın. Enchant Creature, Sorcery, Summon Creature veya isterseniz instant bile yapabileceğiniz faz.

Combat; Savaaaaaaaaşşşşş! Bu faz yaratıklarınız ile saldırı yaptığınız bölüm. Dikkat edin o el oyuna getirdiğiniz yaratık ile saldırı yapamazsınız.

Saldıracağınız yaratıkları belirledikten sonra düşmanınıza hangi yaratıklarla saldıracağınızı belirtiyorsunuz. Bu durumda ona biraz süre veriliyor. Elindeki büyülerle, tabi instant olanlarla, birkaçını yok edebilir. O da sizin saldıran hangi yaratığınızı hangi yaratığı ile blok edeceğini söylüyor ve böylece attacker ve blockerlar açıklanmış oluyor. Saldıran yaratıklar hemen tap ediliyor ve bu yaratıklarla blok edenler birbirlerine zarar vermiş kabul edliyor.

Bu Combat fazı da kendi içinde Attackerların belirlendiği, Blockerların belirlendiği, Yaratıkların birbirine zarar verdiği, Zararın engellendiği ve Sonuç bölümü olmak üzere beş bölüme ayrılıyor.

Bu açıklamaya şimdilik ara veriyorum. Gelecek ay bu fazlara devam edip Ali ile Veli'nin kapışmasından bahsedicem.

O zamana size iyi bir düello diliyorum.

Bu arada bunu biliyor muydunuz... İlk Magic çıktığı zaman Wizards of the Coast bir basım hatası yüzünden içinden 58 tane Rare çıkan bir Starter Set piyasaya sürmüştü.

Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Eğri oturalım doğru konuşalım. Kaçınız GameShow'daki internet sayfalarından bir şeyler öğrendiniz ve uygulamaya koydunuz. Kaçınız winipcfg komutunu kullandınız, kaçınız Cold Fusion'l download ettiniz de ilgi duydunuz. İçinizde mutlaka psikopatlar vardır ama genel olarak (yaş oranını ele alırsak) bir fayda sağladığını zannetmiyorum. Benim zannetmemem olayın bitmesi için yeter zaten. Oturdum düşündüm. Nasıl olacak bu işler diye. Hayır bırakmakla da olmaz. Eee, dedim ve bir den aklıma Türkiye'de iken seyrettiğim bir klip geldi. Bir ülkede ananio yiyoolar gibi bir klip çekiliyor ise bu demektir ki bu halkımız çok net şeyler istiyor. Kafayı kullanmadan, verdiği paranın karşılığını almak istiyor.

O zaman karar verdim işte, sizde memnun olun bende.

Patron a bahsettigim bir dergi var burada (Bura=Amerika, da =çekim eki). 3 ayda bir yayınlanan bu derginin tek işi web adresi yayınlamak. İçinde 60.000 adres var.

Hemen koştum gittim aldım dergiyi. Aslında koşma olayı dergiciye kadar idi, daha sonra yani dergiciye varınca durdum. Hele derginin fiyatini görünce geri bile çekildim. Yani şimdi olay söyle. Orijin (x1,y1=0,0) bizim işyeri, x2,y2 ise dergici. Ben x2-x1=x, y2-y1=y kadar yol gittim. Ve derginin fiyatını görünce de x3, y3 kadar yol geri gittim. Benim kaç liram var. Neyse, bu zor durumumda, yani yokluk içinde dergiye tam 10 dolar 84 cent bayıldım. "Size helal olsun dolarlarım" demek isterdim ama yooo. Neyse aldım dergiyi geldim işyerine. Bir düşünce aldı beni. Ulan 60.000 web adresi ne yapılır ne edilir. Dedim, OCR olayına girek. Optik Karakter Tanımlama. Yükledim software'i, koydum scanner a sayfaları. Verim iyi değil ama yapıyor bir şeyler. Şimdi scanner'a koca dergiyi koyunca ne oluyor tam düz scan edemiyor. O zaman dedim fotokopisini çekeyim. Çektim fotokopiyi, tek sayfa olarak koydum, verim daha bir düştü. Sanki dergi sahipleri bunu düşünmüşlerde karakterleri bitişik basmışlar fikri bile geldi aklıma. En sonunda, tamam ulan dedim ve girdim manual olarak adresleri. Yani az iş yapayım dedim bu ay, ama şu ana kadar yaptığımın 10 katı iş yaptım.

Aşağıda adresler göreceksiniz. Bu aylık sadece magazine site'lerin listesini veriyorum. Bunlarin çok azı denenmiştir. Kendi riskiniz ile girin sayfalara. Ayıp veya yasak içerik GameShow'u bağlamaz. Düşünün zaten, bağlaması ne kadar saçma olurdu di mi?

NOT: Şimdi Turkiye ile neden ilgili adres az diyenlere duyuru, eğer Türkçe içerikli linkler veren bir sayfa biliyorsaniz veya kendi sayfanız var ise bana gönderin yayınlayayım. Adresim timur@gsmnet.com.

Fakat gönderdiğiniz email'ların formatı şöyle olmalı. Aksi taktirde kesinlikle yayınlamayacağım.

To: timur@gsmnet.com
From: email adresiniz
Subject: ararım - web linki

Mesajınızada şöyle yazın:

URL : adresi buraya yazın İçerik : Sayfaların konusu, müzik, sinema vb. Bu kadar... Daha fazla bir şey yazmayın (bu dediğimi de yazmayın, komik misiniz ???).

MAIL TO:

Subject: Subject
From: Sezin Karly" <sezinn@hotmail.com>
To: timur@gsmnet.com
Timur senden istiyeceğim şey;
1-http://www.microsoft.com/ie40.htm sayfasına ie 4.0'la bi bakıp way leen şu üstüne gelince değişen net nası oluyor deyip cevabı göndermen.
2-Gsmnet sayfası en son girdiğimde çok babaydı bu aralar biraz batık göründü.
3-Birde merak ettiim şey SOL işine geri dönüp dönmeyeceğin.
CEVAPLAR İÇİN ŞİMDİDEN SAOL.

Selamlar Sezin,

1- Şimdi senin o sorduğun olay Style yani Cascading Style Sheets ile alakalı ve yalnız IE4.0 destekliyor. Communicator ve Netscape 3.0 desteklemiyor. IE30 dan ise emin değilim.

Yapman gereken aşağıdakı kısmı kopyalamak. O mouseover efektini veren ise hover olayı. RED yerine başka bir renk yazarsan, mouse ile üzerine geldiğinde o renk çıkar.

```
<style>
<!--
    A:link     {text-decoration: underline}
    A:visited  {text-decoration: underline}
    A:active   {text-decoration: underline}
    A:hover    {color: "red";}
 -->
</style>
<title>Sezin Karli's Web Page </title>
</head>
```

2- GSMNET benim ilgilendiğim dönemde çok baba idi ve güzel projelere başlıyacaktık. Ben günün bayağı bir zamanını siteye ayırıyordum, o zamanlar bunu yapacak durumum var idi fakat ileride tek tabanca olmanın problem yaratacağını da biliyordum, bu yüzden arkadaşlar katilsin aramıza istedim, onlara biraz göstereyim sonra onlar devralsın. Ama olmadı, zaten olması beklenemezdi, onların tek işi gücü, gitsinler mavraboard a bize laf atsınlar. Çoluk çocuk işi ile uğraşıyorlar, neyse su anda site tamamen batık çünkü benim ilgilenecek bir dakikam bile yok. İşlerimi yerine oturtmaya çalışıyorum. İleride belki, ne bileyim işte !!!

3- Zaman ilerledikce yani yaşlandıkça eğer az çok başarılı bir hayat geçirmişsen, yani yaptığın işte bir noktaya gelmişsen görüyorsun ki manevi tatmin, zevkli bir iş falan fasa fiso, tek seni ilgilendiren şey para oluyor seni. Ben de şimdi o noktaya doğru ilerliyorum gibime geliyor, yani demem o ki, SOL a geri dönmem demek yine aylık ile 5000 dolar kazanmam demek (şaka şaka), artık bunu istemiyorum, söyle bir voliyi vurmak istiyorum, Sıkıldım artık maaş tan. Yani bu dönmem demek değil ama genel müdür olarak dönerim demek.

Haaa bi de, Allah düşürmesin tabii, büyük konuşmayalım.

☒Timur Çataklı

TÜRKÇE İÇERİKLİ SİTELER

http://www.kurbaga.com (En geniş türkçe içerik)
http://www.kurbaga.com/programlama/visualbasic (Kurbağa'nin Visual Basic Eğitim Sayfaları
http://www.fortunecity.com/skyscraper/windows/243/index.htm (Bigbros Cool Site, 300'ü aşkın freeware font, kitap, sinema köşeleri, linkler)
http://www.cs.deu.edu.tr/~acoskun (Paint Shop Pro, Programlama, Şiirler, Linkler, Windows 95)
http://www.angelfire.com/va/computurk
http://www.romannet.net/tr (Roman Net İnternet Hizmetleri. Web Hosting, Web Tasarım, Domain İsim kayıtları, Yazılım geliştirme ve satışı, E-Commerce)
http://www.surfcent.com (Bilgisayar ve İnternet hakkında herşey, Java applet ve Script arşivi)
http://abone.superonline.com/~drjackal (Dr.Jackal tüm software sorunlarınız için emrinizde)
http://members.xoom.com/ick2 (Yüzlerce java, animated gif, background.Web masterlar için birçok tam sürüm yardımcı program, web editörler, animatörler)
http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/5965/ (Türkçe kaynak kod arayanlar!Oyun çözümleri arayanlar!Sanal yardımlaşmaya katılmak isteyenler)
http://members.xoom.com/burakc (Oyun, hack, müzik, program, fıkra, şiir, duvaryazısı ve daha bir çok konu)
http://www.mavera.com
http://www.turk.net/bmarket (İncelemenize değecek bir sayfa sürekli güncellenen, bilgisayar ve doğa sporları ağırlıklı bir sayfa)
http://www.netone.com.tr/~netdesign/ (Netdesign Web Tasarım Hizmetleri)
http://laneth.home.ml.org
http://ankara@ada.net.tr/~alpay (Photoshop için profesyonel teknikler, pluginler, linkler. Web sayfaları için tasarladığım bedava grafikler)
http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/1749 (Bir çok interner sitesine lin ntv ,microsoft ,milka.. ve yakında midi ve mp3 içerikli olacak)
http://ankara@ada.net.tr/~alpay (Photoshop için profesyonel teknikler, pluginler, linkler. Web sayfaları için tasarladığım bedava grafikler)
http://netone.com.tr/~ozdag (Programcilik, VLSI, spor, elektronik ve türk basını ile ilgili linkler)
http://www.mendico.com
http://www.serkan.com (Su anda yapım halinde.Ancak Türk internetcilerine yol gösterecek bir sayfa hazırlamaktayım)
http://www.ug.bcc.bilkent.edu.tr/~bektas (Güzel ama Garip linkler. Daha önce yayınlanmamış İntikam Çiçeği adlı film den görüntüler Buces BBS userlarının linkleri Diablo nun secret level ı)
http://www.medyatext.com.tr/levent/ (İnternet'ten yararlanmak isteyen arkadaşların devamlı uğrak yeri olmaya aday bir site...
http://www.xoom.com/slayer/index2.htm (Can Akiltopu)
http://abone.superonline.com/~user0350 (Bilgisayar, MPG Video, MPG Audio, Sanat, Tablolar, Fotoğrafçılık, Mini Test, PC Top ON)
http://students.itu.edu.tr/~osman/ (İnternette bilimum insanın homepage'i olmuş çok iyi bir site. Real Audio, Şiir, Linkler, Aramamotorları...)
http://www.turk.net/peacelennon (Linux desteği sayfaları)
http://www.turk.net/korel/ken (Chat ile ilgili bilgiler ayarlar fikirler)
http://www.turk.net/roxette (Türkiye'de Delphi (amatör ve profesyonel) programcılar yardımlaşma sayfası)
http://www.turk.net/tayfun (Quake, Scuba, Chat, LiNX... ilgilendiginiz herşey burada... nasıl olur da gözden kaçırabilirsiniz ki ???)
http://www.turk.net/gamemaster (Gameland + Photoshopland + Musicland)
http://www.turk.net/zipzip (Underground pages)
http://www.turk.net/ozcanc/

ALL MAGAZINE SITES

http://www.2600.com : 2600
http://www.onscreen.com : A&E Magazine
http://www.abilitymagazine.com : Ability Magazine
http://www.aboutclimbing.com : About Climbing
http://www.accessnashville.com : Access Nashville
http://www.adweek.com : Ad Week
http://www.addict.com : Addicted To Noise
http://www.adventurewest.com : Adventure West
http://www.adventuretime.com : AdventureTime
http://www.adage.com : Advertising Age
http://www.africanews.com : Africanews
http://airspacemag.com : Air & Space Magazine
http://www.allaboutbeer.com : All About Beer
http://www.allabouthealth.com : All Abouth Health
http://alloutdoors.com : All Outdoors
http://www.pimpub.com : Amazing Computing
http://www.ambrew.com : American Brewer
http://www.cowboy.com : American Cowboy
http://www.ajn.org : American Nursing
http://www.ajo.com : American Opthalmology
http://www.racecar.com : American Racing Zine
http://www.americanet.com : AmericaNet.Com
http://www.anglermag.com : Angler
http://www.annapolismag.com : Annapolis
http://www.archlighting.com : Architectural Lighting
http://www.arizhwys.com : Arizona Highways
http://www.artantqmag.com : Art & Antiques
http://www.artcommotion.com : Art Commotion
http://www.artdaily.com : Art Daily
http://www.artofrussia.com : Art of Russia
http://www.artvoice.com : Art Voice
http://www.atlasmagazine.com : Atlas
http://atlantamag.atlanta.com : Atlanta Magazine
http://www.theatlantic.com : Atlantic Monthly
http://www.audioreview.com : Audio Review
http://www.cdrome.com : Audio Shopper
http://www.ccar.com.au : Australian Classic Car Monthly
http://www.autoweek.com : Auto Week
http://www.auto-week.com : Automotive Week
http://www.awarenessmag.com : Awareness Magazine
http://www.baltimoremag.com : Baltimore
http://www.barrons.com : Barron's
http://www.baseballjunkie.com : Baseball Junkie
http://www.pkbaseline.com : Baseline on the Web
http://www.bassfrontiers.com : Bass Frontiers
http://www.bassplayer.com : Bass Player
http://www.beatonline.com : Beat On Line
http://www.salonline.com : BeautyNet
http://www.beckett.com : Beckett
http://www.berlin-magazin.de : Berlin-Magazin
http://www.betterhomesandgardens.com : Better H & G
http://www.billboard-online.com : Billboard
http://www.blackenterprise.com : Black Enterprise
http://www.blackhealthnet.com : Black Health Net
http://www.bluesandsoul.co.uk : Blues & Soul
http://www.bluesaccess.com : Blues Access
http://bmi.com : BMI MusicWorld
http://www.bodyconscious.com : Body Conscious
http://www.boilerplate.com : BoilerPlate
http://www.bootnet.com : Boot Net
http://www.bouldermag.com : Boulder Magazine
http://www.bowlingworld.com : Bowling World
http://www.boxoff.com : Boxoffice
http://www.britannia.com : Britannia Magazine
http://www.britanniamag.com : Britannia Magazine
http://www.broadcastingcable.com : Broadcast & Cable
http://www.builderonline.com : Builder Online
http://www.buildingonline.com : BuildingOnline
http://www.brecorder.com : Business Recorder
http://www.businessweek.com : Business Week
http://www.buyerzone.com : BuyersZone
http://www.buzzmag.com : Buzz Online
http://www.byte.com : BYTE
http://www.cadence-mag.com : Cadence Magazine
http://www.ccnmag.com : Cal. Computer News
http://www.canadianliving.com : Canadian Living
http://www.canadianliving.com : Canadian Living
http://www.capecodlife.com : Cape Cod Life
http://www.capecodlife.com : Cape Cod Life
http://www.capitolhillblue.com : Capitol Hill Blue
http://www.caranddriver.com : Car & Driver
http://www.carcollector.com : Car Collector
http://www.carsandculture.com : Car Culture
http://www.carmag.com : Car Today
http://www.carolinascene.com : Carolina Scene
http://www.carpenoctem.com : Carpe Noctem
http://cashbox.com : Cash Box
http://www.charlestonline.com : Charleston
http://www.chicago-computer.com : Chicago Computer
http://www.chicagolive.com : Chicago Live
http://www.chicagomag.com : Chicago Magazine
http://www.chilepeppermag.com : Chile Pepper
http://www.circuitnoize.com : Cicuit Noize Interactive
http://www.clap.qc.ca : Cinema le Clap
http://www.cineweb.fr : Cineweb France
http://www.cio.com : CIO Communications
http://www.circuitbreak.com : Circuit Breaker
http://www.ctraces.com : Circuit Traces
http://www.citizenmag.com : CitiZen Magazine
http://www.collegian.org : City Collegian
http://www.click.com.au : Click Magazine
http://www.clicktv.com : Click TV
http://www.cocktail.com : Cocktail Magazine
http://www.cobizmag.com : Colorado Business
http://www.co-life.com : Colorado Life
http://www.commonb.com : Common Boundaries
http://www.comngrnd.com : Common Ground On-Line
http://www.commarts.com : Communication Arts
http://www.currents.net : Computer Currents
http://www.computer-design.com : Computer Design
http://www.zdnet.com/~complife : Computer Life
http://www.zdnet.com : Computer Shopper
http://www.computerworld.com : Computer World
http://www.computoredge.com : Computor Edge
http://www.tcr.org : Concord Review
http://www.cq.com : Congressional Quarterly
http://www.connecticutmag.com : Connecticut
http://www.construct.net : Construct
http://www.consumerreports.org : Consumer Reports
http://www.consumerworld.org : Consumer World
http://www.cookiecentral.com : Cookie Central
http://www.copyeditor.com : Copy Editor
http://www.corpthai.com : Corporate Thailand
http://www.cosmomag.com : Cosmopolitan
http://www.countryspotlight.com : CountrySpotlight
http://www.craftsupply.com : Craft Supply
http://www.crashsite.com : Crash Site
http://www.cue-online.com : Cue
http://www.culturezone.com : Culture Zone
http://www.cyberkids.com : CyberKids
http://www.dailysoccer.com : Daily Soccer
http://www.data.com : Data Communications
http://www.desert-moon.com/xines : Desert Moon Periodicals
http://www.designercity.com : Designercity
http://www.digizine.com : DigiZINE
http://www.dotmusic.com : Dotmusic
http://www.echomag.com : ECHO Magazine
http://www.edbriefs.com : Ed.Net Briefs
http://www.edweek.org : Education Week
http://www.egypttoday.com : Egypt Today
http://www.ellemag.com : Elle
http://www.epscene.com : El Paso Scene
http://www.foodwine.com : Electronic Gourmet
http://www.e-ave.com : Entertainment Ave!
http://www.edrive.com : Entertainment Drive
http://emol.org : Entertainment Magazine
http://www.ent-today.com : Entertainment Today
http://pathfinder.com/ew : Entertainment Weekly
http://entertainmenthome.com : Entertainment@Home
http://www.esquireb2b.com : Esquire
http://www.farmjournal.com : Farm Journal
http://www.finy.com : Fashion Internet
http://www.fashion-icon.com : Fashion-Icon
http://www.fastball.com : Fastball
http://www.fathermag.com : Fathering Magazine
http://www.fiddle.com : Fiddler Magazine
http://www.fieldandstream.com : Field & Stream Online
http://www.filmfare.com : Film Fare
http://www.finemagazine.com : Fine Magazine
http://bravest.com : Firefighters Quarterly
http://www.firehorse.com : FireHorse
http://www.floridasports.com : Florida Sports
http://www.flsportsman.com : Florida Sportsman
http://www.flyfishinsalt.com : Flyfishers Online
http://www.forbes.com : Forbes
http://www.f1journal.com : Formula One Journal
http://www.pathfinder.com/fortune : Fortune
http://www.ftns.com : Frugal Travel News
http://www.gdmag.com : Game Developer
http://www.gamezero.com : Game Zero
http://www.gamelands.com : Gameland
http://www.gamepen.com : GamePen
http://www.gamesmania.com : Gamesmania
http://www.gametek.com : Gametek
http://www.geek-girl.com : Geek Girl
http://www.georgemag.com : George
http://georgiamagazine.com : Georgia Magazine
http://www.golfonline.com : Golf
http://www.golfdigest.com : Golf Digest
http://www.golfonline.com : Golf Online
http://www.grandroyal.com : Grand Royal
http://www.grandtimes.com : Grand Times
http://www.grooveplanet.com : Groove Planet
http://www.guitarplayer.com : Guitar Player
http://www.guitarworld.com : Guitar World
http://www.haitionline.com : Haiti
http://www.halifaxmagazine.com : Halifax
http://www.harlemlive.org : Harlem Live
http://www.harpers.org : Harper's
http://www.hsj.macmillan.com : Health Service Journal
http://www.health-line.com : HealthLine
http://www.healthyandnatural.com : Healthy & Natural
http://www.heckler.com : Heckler Magazine
http://www.hightimes.com : High Times
http://www.hitsworld.com : Hits World
http://www.hockeyplayer.com : Hockey Player
http://homearts.com : Home Arts
http://www.homeideas.com : Home Ideas
http://www.harnessracing.com : Horseman
http://www.hotwired.com : Hot Wired
http://www.iski.com : I Ski
http://www.inc.com : Inc.
http://www.infoworld.com : InfoWorld
http://www.infozine.com : infoZine
http://www.innerself.com : InnerSelf
http://www.intellectualcapital.com : Intellectual Capital
http://www.zdnet.com/~intweek : Inter@ctive Week
http://www.iis-sports.com : Interactive Internet Sports
http://www.internet.com : Internet
http://continued : MAGAZINES
http://www.iherald.com : Internet Herald
http://www.sci-journal.com : Internet Science Journal
http://www.internetworld.com : Internet World
http://www.intranetjournal.com : Intranet
http://www.iowafarmer.com : Iowa Farmer
http://www.iowan.com : Iowan
http://www.irelandseye.com : Ireland's Eye
http://www.jacksonholenet.com : Jackson Hole
http://www.jacksonvillemag.com : Jacksonville
http://www.javaworld.com : JavaWorld
http://www.jazzcentralstation.com : Jazz Central
http://www.jazzguitar.com : Jazz Guitar Online
http://www.journale.com : Journal E
http://www.thejay.com : Journal of American Youth
http://www.justwomen.com : Just Sports for Women
http://www.kiplinger.com : Kiplinger
http://www.lhj.com : Ladies' Home Journal
http://www.lookonline.com : Look On-Line
http://www.looksmart.com : Look Smart
http://www.maccentral.com : Mac Central
http://www.macintouch.com : Mac In Touch
http://www.macsurfer.com : Mac Surfer
http://mactoday.com : Mac Today
http://www8.zdnet.com/macweek : Mac WEEK
http://mauitime.com : Maui Time
http://www.medtrib.com : Medical Tribune
http://www.mensfitness.com : Men's Fitness
http://www.metroweekend.com : Metro Weekend
http://www.metroactive.com : MetroActive
http://www.mexicofile.com : Mexico File
http://www.webgolfer.com : Michigan Golfer
http://www.mcpmag.com : Microsoft Certified Prof.
http://www.mid-ga.com : Middle Georgia
http://www.milwaukeemagazine.com : Milwaukee
http://www.minnesotamonthly.com : Minnesota
http://www.mirrormagazine.com : Mirror Magazine
http://www.gamecabinet.com : Monthly Games
http://www.mojones.com : Mother Jones
http://www.motortrend.com : Motor Trend
http://www.motorcycle.com : Motorcycle
http://www.motorworld.com : MotorWorld Online
http://www.moviemaker.com : MovieMaker
http://www.mrmedia.com : Mr. Media
http://www.muscle-fitness.com : Muscle and Fitness
http://www.musicuniverse.com : Music Universe
http://www.musicnet.com : MusicNet
http://www.musicspot.com : Musicspot
http://www.mfmag.com : Mutual Funds
http://www.nashvilleparent.com : Nashville Parent
http://www.nashscene.com : Nashville Scene
http://www.nationalenquirer.com : National Enquirer
http://www.nationalgeographic.com : National Geographic
http://www.nationalreview.com : National Review
http://www.nature.com : Nature
http://www.netguide.com : Net Guide
http://www.newage.com : New Age Journal
http://www.nesn.com : New England Sports Network
http://njmonthly.com : New Jersey Monthly
http://njreporter.org : New Jersey Reporter
http://www.newmobility.com : New Mobility
http://www.nme.com : New Musical Express
http://www.newscientist.com : New Scientist
http://www.newsun.com : New Sun
http://neweekly.com : New Weekly Magazine
http://www.newyorkmag.com : New York
http://nynow.com : New York Now
http://www.talkers.com : TALKERS Magazine online
http://www.newcitynet.com : NewCityNet
http://www.newsweek-int.com : Newsweek Int'l
http://www.ncsports.com : Northcoast Sports
http://www.nwnews.com : Northwest News
http://www.ohiomagazine.com : Ohio Magazine
http://ok-living.com : Oklahoma Living
http://www.omnimag.com : Omni
http://ogr.com : Online Gaming Review
http://www.online-magazine.com : Online-Magazine
http://www.oversight.com : OverSight
http://www.pakistanlink.com : Pakistan Link
http://www.papermag.com : Paper Magazine
http://www.parentguidenews.com : Parent Guide
http://www.parentsplace.com : Parents Place
http://www.pccomputing.com : PC Computing
http://www.pcgame.com : PC Game Finder
http://www.pcgamer.com : PC Gamer
http://www.pcgamesmag.com : PC Games Online!
http://www.pcgv.com : PC Graphics & Video
http://www.pchandbook.com : PC Handbook
http://www.pcme.com : PC Multimedia
http://pcguide.com : PC Netguide
http://www.pc-news.com : PC News
http://www.pcportablesmag.com : PC Portables
http://www.pcquest.com : PC Quest
http://www.pc-today.com : PC Today
http://www8.zdnet.com/pcweek : PC Week
http://www.pcworld.com : PC World
http://www.pencomputing.com : Pen Computing
http://pathfinder.com/people : People
http://www.popularmechanics.com : Popular Mechanics
http://www.popsci.com : Popular Science
http://www.premieremag.com : Premiere
http://www.rronline.com : Radio & Records
http://www.readersdigest.com : Readers Digest
http://www.reasonmag.com : Reason Online
http://www.nrn.com : Restaurant News
http://www.revueonline.com : Revue Online
http://www.rockvillage.com : RockVillage
http://www.rollcall.com : Roll Call
http://www.rollingstone.com : Rolling Stone
http://www.rt-online.com : Romantic Times
http://www.rootsworld.com : RootsWorld
http://www.runnersworld.com : Runner's World
http://www.russiatoday.com : Russia Today
http://www.salonmagazine.com : Salon
http://www.sandiegan.com : San Diegan
http://www.sandiego-online.com : San Diego Magazine
http://www.satevepost.org : Saturday Evening Post
http://www.sciencedaily.com : Science Daily
http://www.sciencenow.org : Science Now
http://www.sciencemag.org : Science On-Line
http://www.sciam.com : Scientific American
http://www.scamag.com : Scientific Computing
http://www.scubatimes.com : Scuba Times
http://www.shotgunreport.com : Shotgun Report
http://www.skyguide.com : Sky Guide
http://www.slate.com : Slate
http://www.slateartguide.com : Slate Art Guide
http://www.sodamag.com : Soda Magazine
http://www.sofmag.com : Soldier of Fortune
http://www.specialcar.com : Special Car Journal
http://www.spectacle.com : Spectacle
http://www.spitemag.com : Spite Magazine
http://www.sportingnews.com : Sporting News
http://www.sportlife.com : Sportlife
http://www.physsportsmed.com : Sportsmedicine
http://www.superam.com : Super Am Home Page
http://www.supperclub.com : Supper Club Magazine
http://www.surfermag.com : Surfer mag
http://www.swankmag.com : Swank
http://www.tabloid.net : Tabloid
http://www.tol.mmb.com : Technology OnLine
http://www.techweb.com : Tech Web
http://www.tennis.com : Tennis Magazine
http://www.texashighways.com : Texas Highways
http://www.texasmonthly.com : Texas Monthly
http://texasobserver.org : Texas Observer
http://www.chronicle.duke.edu : The Chronicle
http://www.economist.com : The Economist
http://www.jollyroger.com : The Jolly Roger
http://www.lampoon.com : The Lampoon
http://www.tlt.com : The Literary Times
http://www.timelife.com : Time Life Explorer
http://www.trackandfieldnews.com : Track & Field News
http://www.travelersdiary.com : Travelers Diary
http://truckworld.com : TruckWorld Online
http://www.tvguide.com : TV Guide
http://www.usnews.com : U.S. News & World Report
http://www.vtlife.com : Vermont Life
http://www.virginiabusiness.com : Virginia Business
http://www.federal.com : Washington Weekly
http://www.webmagazine.com : Web Magazine
http://www.win95mag.com : Win95
http://www.winmag.com : Win Mag
http://www.winntmag.com : Win NT Mag
http://www.womanmotorist.com : Woman Motorist
http://www.wwork.com : Women's Work
http://www.youmag.com : You Magazine
http://www.zdnet.com : ZD Net

ÖN-LINE GAMING

İşte siz, o gezginin çocuklarınız. Irkınız, ihtiyaç molası veren bir uzay gezgininin boklarından oluştu...
Ulu Kurbağa'nın Öğretilerinden

Ders: Internet
Konu: Naapılır, yenir mi, iyi bişey mi?

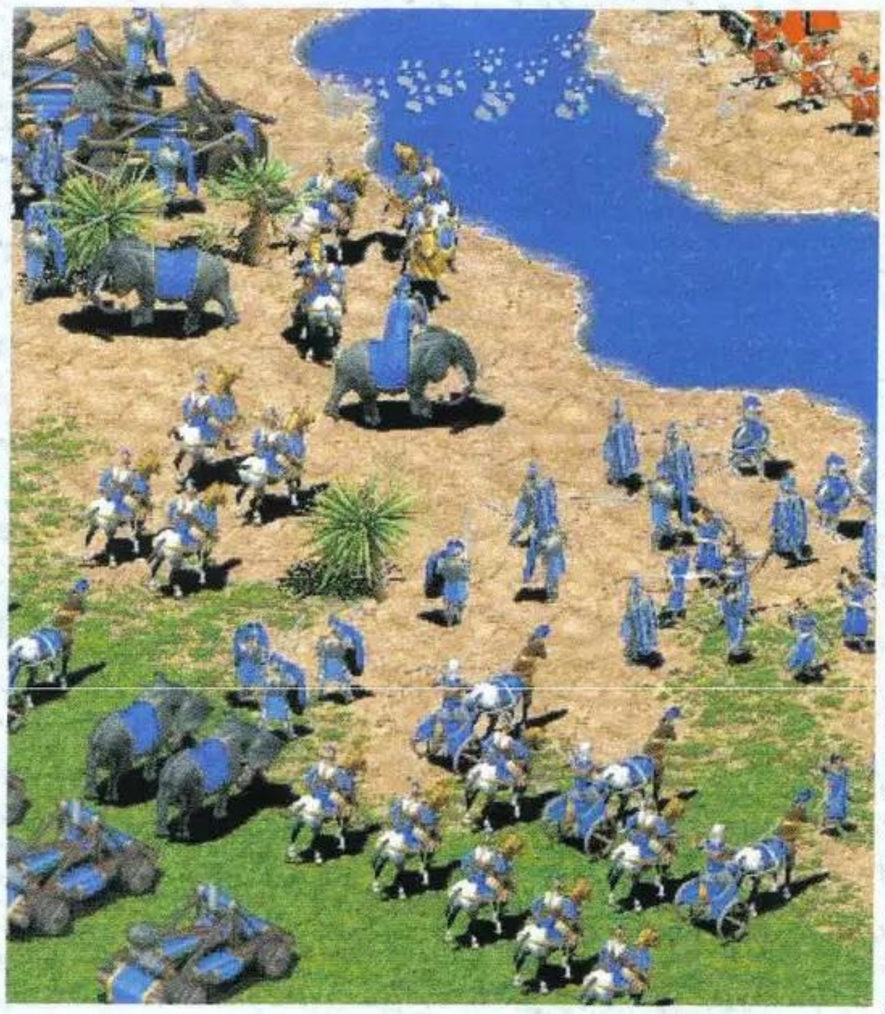
İnternet, sanırım International Network'ün kısaltılmış hali oluyor. ArpaNet, ÇavdarLink vs gibim uzuun bi geçmişi var. Ama geçmiş orada kalmalı ve her zaman geleceğe bakmalıyız. Mesela yakın gelecekte sizi internete bağlayalım.

Nasıl olacak, iyi mi olucak?

İnternet'e bağlanmak için bi bilgisayar (bazı ISP'ler bilgisayar gerekmiyor imajı uyandırabilir, yemeyin), bi modem, bi telefon hattı, telefon parasını fazla soru sormadan ödeyecek bir veya bir kaç büyük ve herhangi bir şekilde elde edilmiş bi internet hesabına ihtiyacınız var. Diyelim ki bunların hepsine sahipsiniz, gene de yeterli değil. Size bir (fazlası tavsiye edilir) sabır taşı, ekstra bir telefon hattı (ISP'nizin Destek Hattını aramak için), bir sabır taşı daha (modemlerinin mesgul çaldığını söylemek için aradığınız ISP'nin Destek Hattı meşgul çalınca kemirmek için), son olarak da eş, dost, komşu vs. yardımlarını da alarak hazırladığınız iyi bir küfür listesi gerekiyor. Hah! Tamam, sanırım Internete bağlanmaktan vazgeçtiniz. Böylece Onlayn Geyming köşesinin de bir anlamı kalmadı. Yaşasın tatil... Ama gelgelelim yumurtanın ayağı böyle değil. Internet güzel bir şey ve tüm bu acılara değer.

Bu arada aklıma gelmişken anlatmadan edemeyeceğim. Geçen ay Bill Amca, Windows 98'i tanıtıyor (gene geçen ay bahsettiğim virusun daha gelişmiş ve tehlikelisi oluyor bu 98). Neyse, olay NBC'den falan canlı yayınlanıyor. Bizimki yeni marifetini gösterip pişmiş pişmiş sırıtırken (son gülen iyi gülecek), alet mavi ekran bilmemne Vxd hatası verip çöküyor, herkes dumur, sonra da kahkahalar kopuyor. Bill Amca patlatıyor yalanı anında "Bu yüzden piyasaya sürmüyoruz henüz". Yerim ben o yalanı, sanki sürünce sivilcelere iyi gelicek.

Şimdi gelelim Netteki oyun çılgınlığının son durumuna. Baba Quake'çilerimiz vahşi mücadelelerine hızla devam ediyorlar. Yani hala Quake Rulez. Diğer bi yanda ise



DiabloManyaklar var. Bunlar da Battle.Net'e girip bilumum cheatleri deniyor, ilk kez Battle.Net'e giren zavallıları katlediyor, sonra da bunlara nasıl cheat yapacaklarını öğretiyorlar. Durum genelde böyle olunca Diablo'nun da, Battle.Net'in de tadı tuzu kalmıyor doğal olarak.

Bu arada;

Türk Internet ve Oyun Manyakları Derneğinin (hmm, acaba dernek demesemiydim, neyse bişi olmaz), yani TIVOM'un üyelerinin bazıları (olm cidden başın derde girecek, böyle dernek falan yanlış anlaşılabilir) (yaw iki dakka sus), işte bu kişilerin artık yeni bir oyunu var: AGE OF EMPIRES... Bunun neresi yeni derseniz: Tabii ki oyun pek yeni sayılmaz, ancak oyunun oynanışında bir yenilik var. Net'de Age Of Empires... (hade lam bu da yeni bişi değil) (sus olm çakacam şimdi bi tane, bi sus).

Olay şu: Demin sözü geçen kişiler net'te AOE (bundan sonra böyle anılacaktır) oynamak için güzel bir yöntem geliştirmişler. Nasıl mı? Söylemicem işte. (söyle bea) (sus almıyım ayağımın altına, sus, bas git) Ne lavuk herif ya, neyse nihayet gitti.

Diyelim ki elinizde Age Of Empires var, tek başınıza oynamaktan sıkıldınız, Zone.com da oynayınca da acaip yavaş oluyor. Bu durumda iki seçeneğiniz var: 1. Elinde AoE olan bir arkadaşınızı arayıp ona oynar mısın demek, okey derse icq'dan ip'sinin sormak vs. (çok arkadaş lazım bunun için) 2. Diğer seçeneği kullanmak.

Diğer Seçenek: irc.aidata.com.tr veya irc.raksnet.com.tr 'a bağlanıp ilgili kanallarda kurulacak oyunlara katılmak. (irc'ye nasıl bağlanacağınızı bilmiyorsanız *http://www.kurbaga.com/irc* sayfasına bakabilirsiniz)

İlgili Kanallar: irc.aidata.com.tr'da #GameShow, #AoE, #Age_Of_Empires ; irc.raksnet.com.tr'da #Age_Of_Empires ve #Age-Of-Empires

Nasıl oluyor? Bu kanallara girdiğinizde önce selam, sonra da AoE oynamak isteyen var mı diye soruyorsunuz. Veya ortalıktan dönen iplerden birine bağlanıyorsunuz. Herhangi bir şekilde bir AoE ip'si ele geçirdiyseniz AoE'yi çalıstırın, Multiplayer, Direct TCP, Show Games, çıkan kutuya ip'yi yazıp ok, oyun çıkınca Join yapın. Sonrası size kalmış. İlk başta çok büyük ihtimalle yenilirsiniz. Ama hep yenilecek değilsiniz ya, bir süre sonra siz de yenersiniz, korku olmasın yeter. Ama bu irc seçeneğinde Microsoft'un AoE için çıkardığı son patch'in sisteminizde kurulu olması gerekiyor. Bu patchi http://www.microsoft.com/games/empires veya http://www.kurbaga.com/aoe adresinden edinebilirsiniz. Kurulumu çok kolay, sadece çalıştırıyorsunuz, gerisi kendiliğinden oluyor. AoE için tiyo veya strateji vermeye gerek yok çünkü bu iş geçen sayıda büyük ustalar tarafından yapıldı (bu arada beni yenen ve gereğinden çok kalkmış kıçımı biraz indiren Meg'e en kısa zamanda seni yenecem diyorum başka da bişey diyemiyorum).

☒Mennan "Hastayım" Kara
Gumba@kurbaga.com

Bulunabilecegi Yerler
http://games.raksnet.com.tr/chat
irc.aidata.com.tr #AoE

Dünya ile aynı anda

tamamen Türkçe olarak

Türkiye'de

bu düş ayaklarınızı yerden kesecek

Multimedia Kulüp kartını doldurup gönderen herkese 15 saat hediyeli RaksNet internet erişim paketi

DREAMS

düşlerden gerçeğe

TÜRKÇE SESLENDİRME ► TÜRKÇE METİNLER ► TÜRKÇE KULLANIM KİTABI
3DFX OPSİYONLU ► REAL TIME 3D ► 3D SOUND SYSTEM

TÜM RAKSOTEK, D&R MAĞAZALARINDA VE BİLGİSAYAR BAYİLERİNDE

RAKS NEW MEDIA

DETAYLI BİLGİ İÇİN; TEL: (0 212) 274 02 97 FAKS: (0 212) 274 50 92

O Y U N

FRP, MAGIC, Masaüstü, Internet, Çizgi Roman, Network, Fantazi Romanlar

Dragonlance, Vampire The Masquerade , Rage, Fifth Age, Birthright,
Weatherlight, Gizli Hedef, Satranç, Quake, Her Tür Zeka Oyunu,
Mage The Ascension, Alternity, Civilization, Battletech, İstanbul Efsaneleri,
Forgotten Realms, Ravenloft, Monopoly, Kızmabirader, Tempest,
Age of Empires, Scrabble, Wraith The Oblivion, Warcraft, Warhammer,
Dark Sun, Star Wars, Dark Ages, Planescape, Stronghold, Diablo,
Grayhawk, Worms ve Savaş Meydanları...

O Y N A Y I N !

SİHİR

Kitabevi ve Kafe

Mana İksiri, Beholder Ezmesi, Kender Sandvici, Bataklık Suyu, Elminster,
Kedi, bazenkuskus, Orc Bulamacı, Drow Spesiyal, Straht, Lord Zot,
Shivan Dragon, pörtlemişmeyve, Arcane Denial, Dvorzk, arasırapuding,
Fizban, Black Lotus, Cooshee, Spiderman, tarhanabile, Raistlin, Volrath,
Sayonisist, pilavüstükuru, Gergedan, Dragon Kulağı... Hatta ve hatta kahve

Ihlamurdere caddesi, Altıntaş Sokak No: 27 / A Beşiktaş İSTANBUL
Tel: 0 212 227 9955